PRIMERAS IMAGENES DE GRAN TURISMO 2

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 83. MARZO 1999. 450 PTAS. 2,70 EUROS

NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS

- BICHOS
- RIDGE RACER TYPE 4
- 24 HORAS DE LE MANS
- NEED FOR SPEED 4

REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

EL TERROR SOLO TIENE UN NOMBRE... CASTLEVANIA 64

LA MITICA Y ESCALOFRIANTE SAGA DE KONAMI HARA TEMBLAR LOS CIMIENTOS DE NINTENDO 64

8 420565 037006 00083

NOVEDADES MADE IN JAPAN

SEGA RALLY 2 • MARIO ALL STARS SMASH BROTHERS



LOS SUPER JU

LOS SUPER JUEGOS DEL 98 ★ LOS SUPER JUEGOS DEL 98

Llega la hora de elegir a los mejores títulos del año que se nos acaba de ir. Vosotros seréis los encargados de elegir quiénes son merecedores de tal galardón. Para facilitaros la tarea, he aquí la lista con los títulos mejor puntuados en cada una de las categorías.





PlayStation

- ★ SKULL MONKEYS
- ★ BLOODY ROAR
- ★ NBA LIVE '99
- ★ ALL STAR TENNIS 99
- ★ NEED FOR SPEED 3
- ★ GRAN TURISMO
- ★ RESIDENT EVIL 2
- ★ ROAD RASH 3D
- ★ KLONOA: DOOR TO...
- ★ EVERYBODY'S GOLF
- ★ ALUNDRA
- ★ DEAD OR ALIVE
- ★ COLIN MCRAE RALLY
- ★ HEART OF DARKNESS
- ★ TOMBI
- ★ POINT BLANK
- ★ TEKKEN 3
- ★ I.S. SOCCER PRO '98
- ★ MEDIEVIL
- ★ SPYRO THE DRAGON
- ★ FORMULA 1 '98
- ★ ABE'S EXODDUS
- ★ G-DARIUS
- ★ COLONY WARS V.
- ★ DUKE NUKEM: TTK
- ★ FIFA '99
- ★ TOMB RAIDER III
- ★ C. BANDICOOT WARPED
- ★ RIVAL SCHOOLS
- ★ TOCA 2

Nintendo 64

- ★ NBA LIVE '99
- ★ S.C.A.R.S.
- ★ MYSTICAL NINJA
- ★ NBA COURTSIDE
- ★ BANJO KAZOOIE
- ★ I.S. SOCCER '98
- ★ F1 WORLD GP
- ★ EXTREME G2
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT
- ★ TUROK 2
- ★ F-ZERO X
- ★ V-RALLY '99
- ★ 1080° SNOWBOARDING
- ★ CENT. COURT TENNIS
- ★ BODY HARVEST

Saturn

- ★ CROC
- ★ PANZER DRAGOON SAGA
- ★ BURNING RANGERS
- ★ SHINING FORCE III
- ★ DEEP FEAR
- ★ STREET FIGHTER COL.

Game Boy

- ★ BOMBERMAN POCKET
- ★ WARIOLAND 2
- ★ V-RALLY
- ★ GAME & WATCH G2
- ★ TETRIS DX
- ★ KING OF FIGHTERS HOB

Mejores Gráficos

- ★ GRAN TURISMO (PSX)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ F1 WORLD GP (N64)
- ★ PANZER DRAGOON SAGA (SAT)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ I. S. SOCCER PRO '98 (PSX)
- ★ SPYRO THE DRAGON (PSX)
- ★ TUROK 2 (N64)



Mejor Música-FX

- ★ FIFA '99 (PSX)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ BUST A GROOVE (PSX)
- ★ VIGILANTE 8 (PSX)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ MEDIEVIL (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ F-ZERO X (N64)



Mejor Juego'98

- ★ COLIN MCRAE RALLY (PSX)
- ★ GRAN TURISMO (PSX)
- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ PANZER DRAGOON SAGA (SAT)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ F1 WORLD GP (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO '98 (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ CRASH BANDICOOT W. (PSX)
- ★ TUROK 2 (N64)
- ★ FORMULA 1 '98 (PSX)
- ★ ABE'S EXODDUS (PSX)
- ★ FIFA '99 (PSX)
- ★ F-ZERO X (N64)

Lo más esperado

- ★ DREAMCAST
- ★ FINAL FANTASY VIII
- ★ METAL GEAR SOLID
- ★ GRAN TURISMO 2
- ★ CASTLEVANIA 64
- ★ SONIC ADVENTURE

MEJOR CONSOLA

- ★ PLAYSTATION
- ★ GAME BOY COLOR
- ★ NINTENDO 64



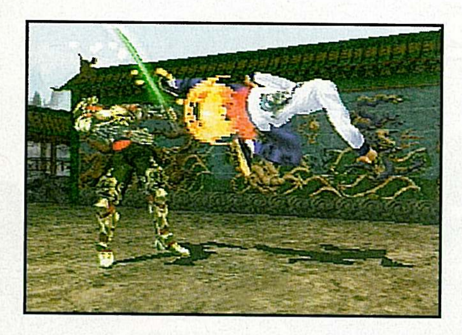
JEGOS DEL 98



LOS SUPER JUEGOS DEL 98

Beat'em-up

- ★ RIVAL SCHOOLS (PSX)
- ★ BUSHIDO BLADE (PSX)
- ★ BLOODY ROAR (PSX)
- ★ STREET FIGHTER COL. (PSX-SAT)
- ★ DEAD OR ALIVE (PSX)
- ★ TEKKEN 3 (PSX)



Deportivo

- ★ NBA COURTSIDE (N64)
- ★ 1080° SNOWBOARDING (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO '98 (PSX-N64)
- ★ FIFA '99 (PSX)
- ★ CENTRE COURT TENNIS (N64)
- ★ NBA LIVE '99 (PSX)

Shoot'em up

- ★ COLONY WARS V. (PSX)
- ★ POINT BLANK (PSX)
- ★ G-DARIUS (PSX)
- ★ DUKE NUKEM: TTK (PSX)
- ★ TUROK 2 (N64)
- ★ BODY HARVEST (N64)

Conducción

- ★ GRAN TURISMO (PSX)
- ★ TOCA 2 (N64)
- ★ COLIN MCRAE RALLY (PSX)
- ★ F1 WORLD GP (N64)
- ★ FORMULA 1 '98 (PSX)
- ★ F-ZERO X (N64)

Aventura-RPG

- ★ RESIDENT EVIL 2 (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ ALUNDRA (PSX)
- ★ LEGEND OF ZELDA: OOT (N64)
- ★ TOMBI (PSX)
- ★ ABE'S EXODDUS (PSX)

Plataformas

- ★ KLONOA: DOOR TO... (PSX)
- ★ MEDIEVIL (PSX)
- ★ MYSTICAL NINJA (N64)
- ★ BANJO KAZOOIE (N64)
- ★ SPYRO THE DRAGON (PSX)
- ★ CRASH BANDICOOT WARPED (PSX)



Puzzle-Estrategia

- ★ C&C II: RETALIATION (PSX)
- ★ THEME HOSPITAL (PSX)
- ★ BUST A MOVE 3 DX (PSX)
- ★ POY POY (PSX)
- ★ SENTINEL RETURNS (PSX)
- ★ BUST A MOVE 4 (PSX)





MEJOR JUEGO PLAYSTATION TEKKEN 3

MEJOR JUEGO SATURN ?

MEJOR JUEGO NINTENDO 64 ZELDA 64

MEJOR JUEGO GAMEBOY WARIO LAND II

MEJORES GRAFICOS

MEJOR MUSICA-FX

LO MAS ESPERADO

MEJOR JUEGO DEL '98

MEJOR JUEGO BEAT'EM-UP

MEJOR JUEGO SHOOT'EM-UP

MEJOR JUEGO PLATAFORMAS

MEJOR JUEGO DE CONDUCCION

MEJOR JUEGO DEPORTIVO

MEJOR JUEGO DE AVENTURA-RPG

MEJOR JUEGO PUZZLE-ESTRATEGIA

MEJOR CONSOLA

Elige tu juego preferido según cada apartado (sólo una respuesta por categoría) y envía este cupón antes del 10 de Marzo de 1999 a: Ediciones Reunidas S.A. C/O´Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «**LOS MEJORES DEL 98**».

NOMBRE..APELLIDOS..
DIRECCION..
POBLACION..C.P.............................
PROVINCIA...TELEFONO..............................



En portada

KONAMI ha sido, es y será sinónimo de todo lo que los buenos «jugones» consideramos como calidad de videojuego. Sus producciones están revestidas de su particular modo de entender las cosas, con unos detalles que las hacen diferentes al resto. Entre todas sus magnas obras, las diferentes entregas de CASTLEVANIA merecen, por tradición y cualidades, ocupar un lugar estelar entre los mitos del videojuego. Si hace unos meses vimos cómo ZELDA para *NINTENDO 64* conseguía trasladar magistralmente a las 3D el mítico mundo de Link, KONAMI lo ha vuelto a hacer con el universo de terror que rodea a Drácula. En otro orden de cosas, te invitamos a contemplar las primeras pantallas de la segunda parte del juego de conducción que ha hecho historia en *PLAYSTATION*, GRAN TURISMO 2.

sumario nº83

Super nuevo



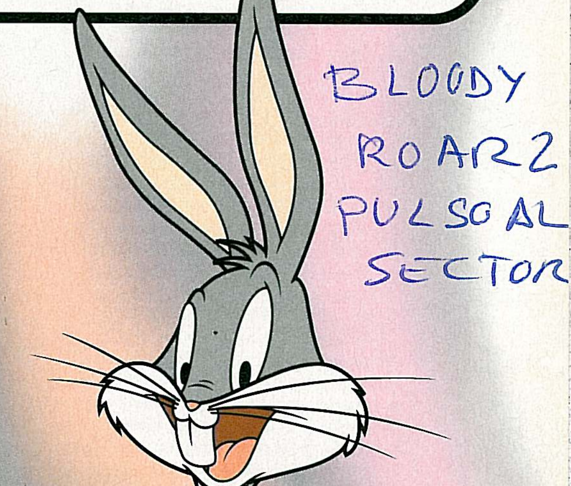


Secciones



Reportaje juegos lucha CAPCOM.

A fondo



BLOODY
ROAR2
PULSO AL
SECTOR







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Redactor Jefe: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: Angel Aranda (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



Ya han empezado a llegar las cartas con vuestros votos y la verdad es que, por la enorme cantidad de participantes, se nota muchísimo que el 98 ha sido un año fantástico para el mundo del videojuego. Aunque la participación masiva nos llena de alegría, hay otro hecho que nos parece aún mucho más interesante y destacable...

El tema en cuestión es el gran nivel y el excelente criterio que demuestran nuestros lectores en sus elecciones. Echando un simple vistazo a unas cuantas cartas al azar, se puede ver que además de tener buen gusto, que puede ser en un momento dado un elemento subjetivo y personal, la mayoría tiene bastante coherencia en sus respuestas y, lo que es más importante, que no se dejan influenciar fácilmente por las campañas de publicidad ni por nuestros criterios. Nos sentimos orgullosos por pensar que estamos colaborando a la formación de una nueva generación de jugadores inteligentes y no una simple masa de «enchufaconsolas y juegoloque medicen». Al fin y al cabo, los que aquí estamos empezamos en esto de los videojuego siguiendo nuestros propios gustos y lo seguimos haciendo... pero sin perder de vista vuestros intereses. Vosotros no tenéis esa responsabilidad, sólo debéis pensar en vosotros y en aquello que os ha fascinado o dado más satisfacciones.



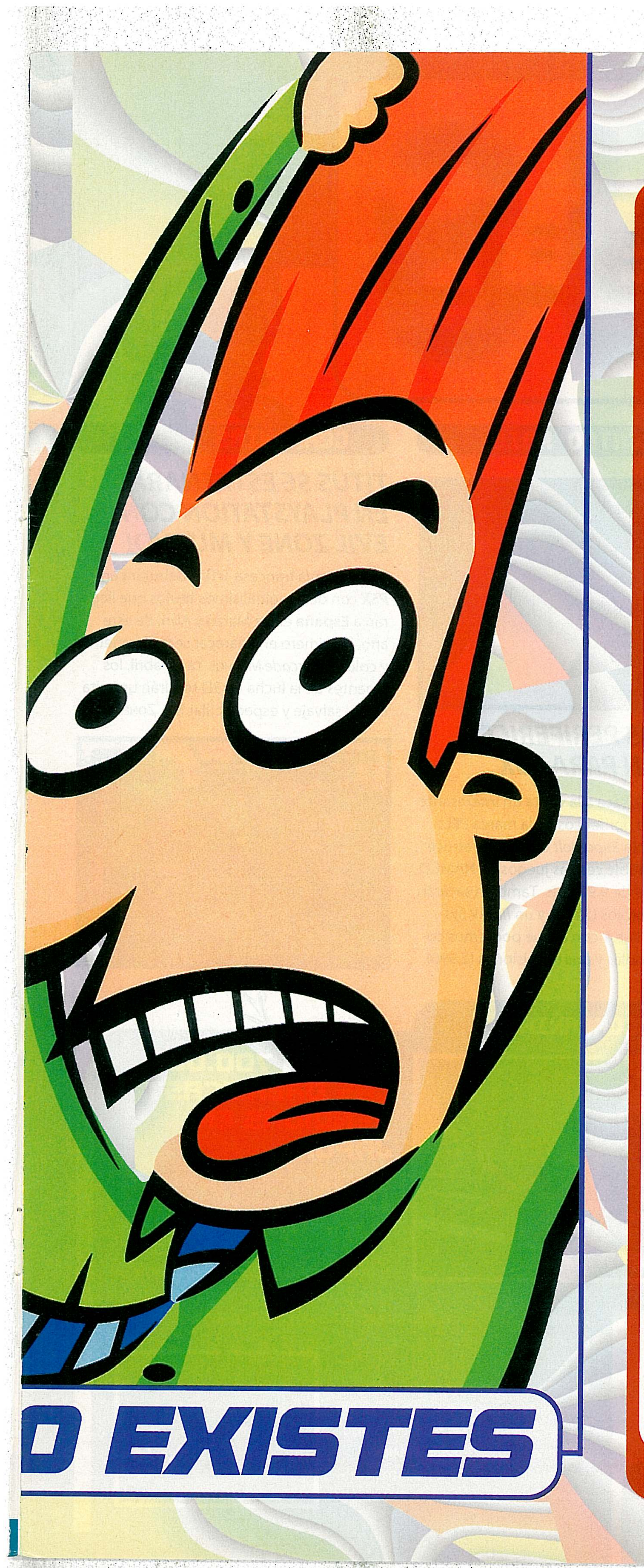


Aunque aún no hay nada decidido, estos cuatro títulos parecen haber calado fuerte en las preferencias de nuestros lectores.





TU ELIGES
VOTAS, LUEG



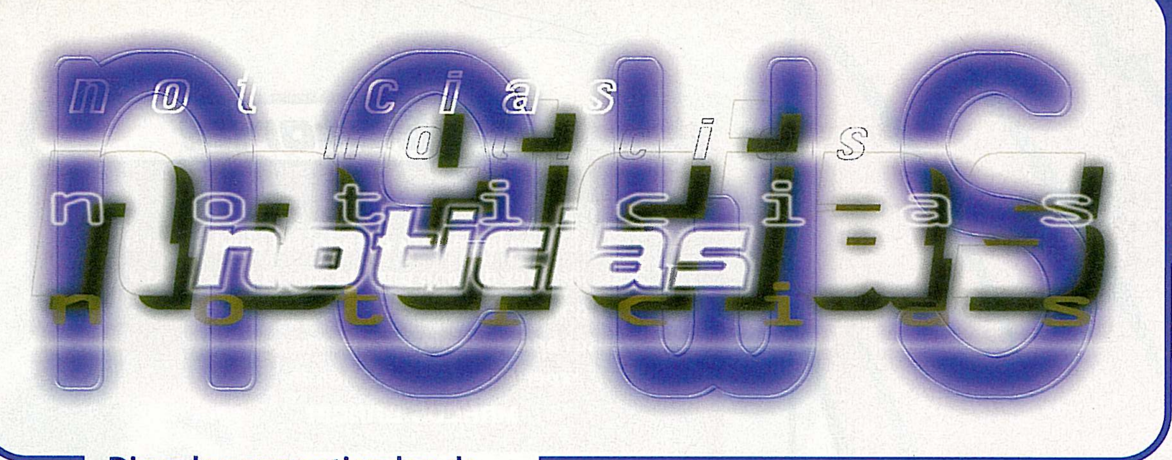
Editorial

Insisto en lo del mes pasado. No olvidéis votar a los mejores del año pasado, con la sinceridad y el rigor que os caracteriza después de tantos meses aprendiendo y compartiendo experiencias en este mundo.

MARCOS GARCIA

LA GENESIS DE UN MITO

Hace tiempo que jugué mi primera partida con el primer **RIDGE RACER** de ***PLAYSTATION***. En aquel momento me di cuenta que ***PSX*** iba a ser algo grande, una máquina que revolucionaría cualitativamente y radicalmente el videojuego. Está claro que jugabilidad ha existido desde siempre, pero aquél despliegue visual que fluía ante mí era diferente. Ahora, después de jugar con SEGA RALLY 2, creo que de nuevo estoy asistiendo al reclutamiento de un batallón de sensaciones que, encerradas en ***DREAMCAST***, están dispuestas a invadir nuestros sueños. Los cimientos estan construidos, y ahora depende de SEGA y las *third parties* que se convierta en un gran rascacielos. También creo firmemente que ha llegado el momento de «perdonar» errores pasados, y dar la oportunidad a una consola y una compañía que, en vez de tirar la toalla, pretende recobrar nuestra confianza con las mejores armas: ilusión y calidad. No nos callamos en su momento cuando ***SATURN*** no nos pareció que era lo que debía ser, y no lo haremos con ***DREAMCAST***. Pero por lo mismo debemos reconocer y alegrarnos porque van por buen camino y, por el bien de la industria, esperamos y confiamos en que no lo abandonen nunca.



Dicen los que entienden de esto que la primavera se acerca y que ya ha empezado la mudanza de sus cacharros para tomar posesión de su cargo: Segunda Estación Anual. Aquí, lo que se dice florecer no florece nada, pero cuentan las buenas lenguas que, en breve, tendremos novedades como para adornar tres balcones. Con esa esperanza se nos va yendo el frío.



CENTRO MAIL



NUEVOS PERIFERICOS PELIKAN PARA PSX

CENTRO MAIL saca a la venta un interesante repertorio de periféricos de la marca PELICAN. La pistola *Super Jolt Gun* tiene retroceso, es compatible con los juegos de NAMCO y su precio es de 9.990 pts. También sacarán mandos infrarojos (5.990) y un *RF/AV SystemSelector* 5 en 1 con el que podremos conectar 3 consolas y dos televisiones (2.990).

COMPAÑIAS

TITUS SE ESTRENARA EN PLAYSTATION CON EVIL ZONE Y MUCHO!

La compañía francesa TITUS debutará en ***PSX*** con dos originalísimos títulos que llegarán a **España** entre Marzo y Abril de este año. El primero en aparecer será el frenético y colorista *arcade* MUCHO!. Ya en abril, los amantes de la lucha en 3D tendrán una cita con el salvaje y espectacular EVIL ZONE.



COMPAÑIAS



MEDIA CONNECTION COMIENZA CON BUEN PIE SU ANDADURA

MIDWAY GAMES INC. distribuirá sus productos para ***NINTENDO 64*** y ***GAME BOY*** a través de la compañía MEDIA CONNECTION IBERICA. Los primeros títulos serán WIPEOUT 64, la versión del clásico de PSYGNOSIS para ***NINTENDO 64***, y los títulos de ***GAME BOY COLOR*** MORTAL KOMBAT 4, RAMPAGE WORLD TOUR y 720º SKATE OR DIE. Todos estos lanzamientos estarán disponibles a finales de Febrero.



COMPAÑIAS



YA SON 700.000 LAS DREAMCAST VENDIDAS EN JAPON

Según datos facilitados por SEGA **España**, ***DREAMCAST*** ha superado con creces las previsiones de ventas más optimistas en **Japón**. El número de consolas vendidas hasta el día 10 de Febrero es de 700.000 unidades, y todo parece apuntar a que ***DREAMCAST*** no tendrá problemas para llegar al millón de unidades antes del mes de Marzo. Otra cifra interesante referente a esta consola y sus servicios, es que ya son más de 100.000 las personas que se han conectado a **Internet** a través de ***DREAMCAST***. Aún no se han facilitado datos concretos sobre las ventas de juegos.



PREMIOS PC PLUS

LA REVISTA INFORMATICA PC PLUS ENTREGA SUS PREMIOS 1998

El mensual de informática profesional PC PLUS, del **GRUPO ZETA**, entregó los **Premios PC PLUS** a los diez productos informáticos más destacados de 1998. Las compañías premiadas fueron PANDA SOFTWARE, por el ANTIVIRUS PLATINUM; IBM **España**, por VIA VOICE 98 EXECUTIVE; MACROMEDIA, por el *Dream Weaver 2*; CREATIVE LABS, por el PC-DVD ENCORE DXR2 5X; ADOBE SYSTEMS IBÉRICA, por el PHOTOSHOP 5; PLANETA-ACTIMEDIA, distinguida por FOCUS 99; NETSCAPE COMMUNICATIONS, por el COMMUNICATOR 4.5; FUJITSU, por BIBLO; WACOM, por INTUOS e INTEL CORPORATION IBERIA, por CHIPSET BX. Los galardones fueron entregados por el Subdirector General del **GRUPO ZETA**, **José Luis García**; el Director de Publicaciones, **José Oneto**; el Director Comercial de la División de Revistas, **Carlos Ramos**; **Mariano Bartivas**, Gerente de la editora de la revista, EDICIONES REUNIDAS, y el Director de PC PLUS, **Luis Riera**.

PC PLUS estrena además, con su número de Febrero, un diseño más claro que facilita el acceso a la información, unido a mejoras en los análisis técnicos que se publican, y entregará cada mes dos CD ROM, en vez de uno como hasta ahora. Además, se pone en marcha el CLUB PC PLUS que facilitará a los socios diversas ofertas de productos y servicios.

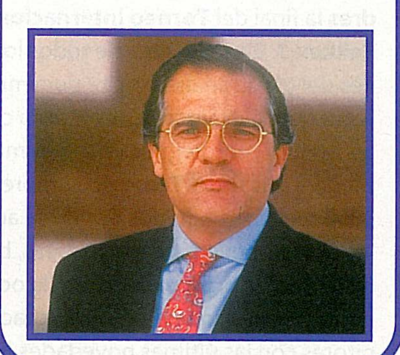


A la derecha podéis ver la «foto de familia» de los ganadores de los Premios PC PLUS 98 junto a los directivos de GRUPO ZETA que entregaron los galardones. Desde aquí queremos felicitar a los diez triunfadores de esta edición 98.

NOMBRAMIENTOS

FELIPE TERUEL, DIRECTOR DE COMUNICACION DE GRUPO ZETA

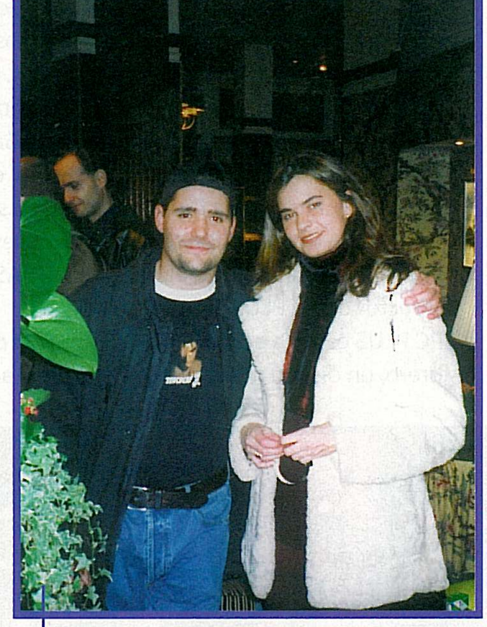
Felipe Teruel Moya, 45 años, licenciado en Ciencias de la Información, ha trabajado en distintas publicaciones periódicas, fue director de la revista CONOCER y, desde 1998, colabora en las publicaciones de **Ediciones Reunidas** y en la elaboración de nuevos proyectos editoriales de **GRUPO ZETA**.



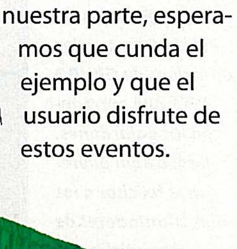
TEKKEN 3 TOURNAMENT

UN CHEQUE DE 5000 $ Y LA COIN-OP ORIGINAL PARA EL CAMPEON

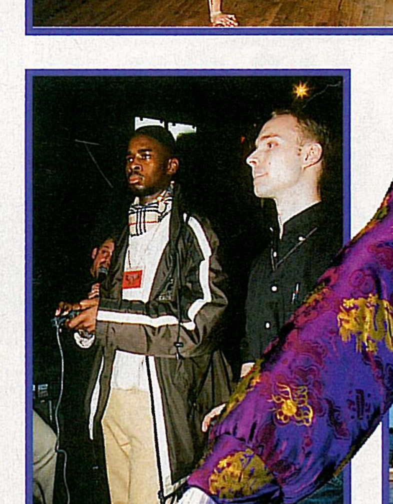
El pasado 25 de Enero tuvo lugar en **Londres** la final del **Torneo Internacional de Tekken 3**. Participantes de todos los rincones del globo se dieron cita para medir sus fuerzas en el **Namco Station** de la capital inglesa. Este complejo de entretenimiento, situado a orillas del **Támesis**, comprende 3500 metros cuadrados donde se aglutinan las últimas novedades recreativas, bares, restaurantes y discotecas. Para la ocasión se había preparado una sala abarrotada de monitores con las últimas novedades para *PLAYSTATION* y 8 consolas donde tendría lugar la competición. Los contendientes estaban divididos en dos grupos. Uno compuesto por los 18 campeones de diferentes países, entre los que se encontraba el español **Juan Caballé Talavera**, y otro formado por los ganadores de la eliminatoria efectuada entre todos los que se habían presentado al concurso a través de **Internet**, desde toda **Europa**. Cuando por fin llegó el momento esperado por todos, el nerviosismo era la nota predominante entre los 32 finalistas. Las series eliminatorias estaban cargadas de tensión, y todos animábamos a los representantes de nuestro país. Por desgracia, **Talavera** fue eliminado en cuartos, y se quedó a tres combates de conseguir el trono como mejor jugador del Torneo del Puño de Hierro. Mejor suerte tuvieron el representante de **Suecia**, jugando con Nina williams, y el de **Gran Bretaña**, con Paul Phoenix. En una apretadísima final, acabó venciendo el británico **Ryan Heart**. El presidente de NAMCO le entregó un cheque por valor de 5000 dólares **USA** (unas 750.000 pts) y la cazadora que Paul viste en el juego. El primer premio también incluía la recreativa original de TEKKEN 3 que le fue entregada posteriormente. Todos los participantes reconocieron, al jugar después contra él, la superioridad de este joven de 19 años. Mientras, el campeón español, a pesar de la decepción por haberse quedado tan cerca, declaró que había merecido la pena vivir esta magnífica experiencia. Por nuestra parte, esperamos que cunda el ejemplo y que el usuario disfrute de estos eventos.



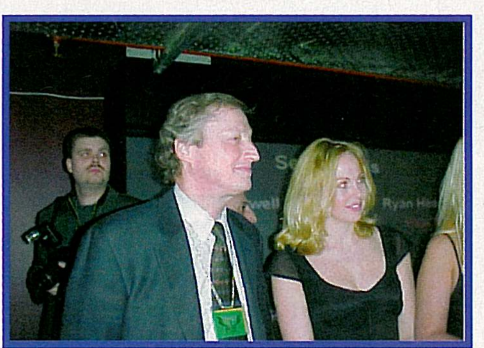
J. C. Talavera, junto a Alicia Sanz, Jefe de R. P. de SONY, momentos antes de la competición. Declaró que había sido la mejor experiencia de su vida.







Arriba el campeón recibe el cheque de 5000 $ del presidente de NAMCO. Derecha, exposición de Capoeira con el mismo Eddie Gordo. Abajo, Chris Deering, presidente de SCEE, durante el evento.





Astéri







Disponible a finales de marzo



ESTO VA DE JEFAZOS. ESTE MES HEMOS QUERIDO ABUSAR DE LA CONFIANZA DE LOS JEFAZOS MÁS JEFAZOS DEL «MUNDO MUNDIAL» DE LOS VIDEOJUEGOS, Y ADEMÁS DE PEDIRLES UN CHEQUE AL PORTADOR, LES HEMOS HECHO A TODOS EL MISMO CUESTIONARIO PARA VER QUÉ ES LO QUE PIENSAN Y SI, EN LINEAS GENERALES, MÁS O MENOS TODOS COINCIDEN. AQUÍ TENÉIS LAS CUATRO PREGUNTAS FORMULADAS Y LAS RESPUESTAS DE LOS MANDAMASES. LO QUE SÍ QUE PARECE CLARO, ES QUE PARA TODOS EL AÑO QUE HEMOS DEJADO ATRAS HA SIDO EL MEJOR DE LA HISTORIA.

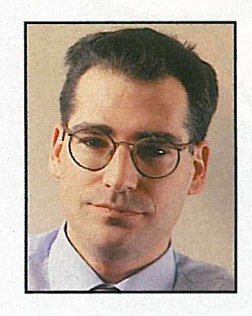
pulso al sector

1. Expectativas para 1999. Respecto al sector y como compañía
2. Balance de 1998. Respecto al sector y como compañía
3. Mejor proyecto para 1999
4. Juego ajeno a la compañía que les hubiera gustado producir o distribuir



PROEIN, S.A.

IGNACIO PEREZ DOLSET
DIRECTOR GENERAL



1. Las expectativas para el mercado de consolas en el año 99 son bastante buenas. Creo que todavía veremos un importante crecimiento hasta el verano, y después de éste, una cierta estabilización a la espera de las nuevas máquinas. Para PROEIN, S.A., las expectativas para este año son inmejorables, con un gran catálogo para consolas (Colin McRae 2, Commandos 2, Legacy of Kain Soul Reaver, Omikron, Quake II, etc...).
2. El balance del pasado año es muy positivo. Para PROEIN, S.A. ha sido un año extraordinario, con un crecimiento cercano al 200% con respecto al año anterior. Además, 1998 ha sido el año en que hemos visto un producto de PYRO STUDIOS (filial de PROEIN, S.A.), situarse nº1 en todo el mundo, con unas ventas de casi 1 millón de unidades.
3. Nuestro mejor proyecto para este año es Commandos 2, que saldrá en ***PSX*** y ***PC*** y del que esperamos vender más de 2 millones de copias.
4. Para ***PSX***, Gran Turismo, y para N64, The Legend of Zelda: Ocarina Of Time.

INFOGRAMES ESPAÑA

ERIC CHULOT-LAPRES
DIRECTER

1. A nivel general las expectativas son que el mercado doble su cifra de ventas en *software*. Ello será posible por el gran incremento que ha tenido en el último año la base instalada de las distintas plataformas (***PSX***, ***N64*** y ***Game Boy***, tanto ***Pocket*** como ***Color***), la aparición en el mercado para la próxima campaña de Navidad de ***Dreamcast***, la nueva máquina de SEGA, y el lanzamiento de más cantidad de títulos de alta calidad para todas ellas. No obstante, para que se cumpla esta expectativa será necesario también que ganemos la batalla de las copias piratas que se produce en ***PSX***. Este es sin duda el mayor impedimento de desarrollo de nuestro mercado. A nivel particular, INFOGRAMES **España** tiene un objetivo que va más allá de duplicar o triplicar su cifra de negocio, y es el de terminar de consolidar su estructura en **España** como compañía líder.
2. Muy positivo en ambos aspectos. El sector ha crecido por encima de las previsiones, e INFOGRAMES probablemente ha tomado más cuota de ese crecimiento que ninguna otra, en cuanto a *software*.
3. V-Rally 2 para ***PlayStation***.
4. No tengo dudas que, sumando calidad, potencial de ventas y gustos personales elijo dos: GT de ***PSX*** y Zelda de ***N64***.

SEGA ESPAÑA

BEGOÑA SANZ
DIRECTORA DE MARKETING



1. Creemos que 1999 va a ser un excelente año para todo el sector y particularmente para nuestra compañía puesto que vamos a lanzar ***Dreamcast***.
2. Hay muchos indicativos que apuntan que 1998 ha sido un gran año en ventas, en el que además el videojuego se ha consolidado como una fórmula de ocio masiva, que ha seducido a personas de todas las edades y gustos.
3. Por supuesto, 1999 será el año de ***Dreamcast***, nuestra nueva consola que abrirá las puertas a una nueva genera-

Aunque no nos atreveríamos a llamarles Final
que están detrás de las compañías son grand
momento del videojuego. En estas líneas, ademá

procinsa psygnosis sega sony c.e. spaco ubisoft virgin

ción de juegos y ofrecerá a los usuarios una experiencia rompedora.

4. Resulta muy complicado seleccionar un solo juego entre una oferta tan extensa y de tanta calidad. Quizá me quedaría con cualquiera de las versiones de FIFA´99, una licencia que se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas y que ha cautivado a nuevos usuarios.

NEW SOFTWARE CENTER

MIGUEL CANUT

DIRECTOR COMERCIAL



1. Todo indica que 1999 volverá a ser, por tercer año consecutivo, un excelente año para todo el sector. Más de un millón y medio de hogares en **España** dispone de una consola de sobremesa de nueva generación, lo que demuestra que el videojuego ha pasado a ser un *boom*, para convertirse en un artículo habitual y obligado en nuestra sociedad. La alta calidad del *software* que se está desarrollando favorece enormemente estos posicionamientos tan positivos. Los crecimientos para este año volverán a ser muy importantes, ya que habrá que añadir a las ventas de ***PlayStation*** y ***Nintendo 64*** la entrada en juego de ***Dreamcast***, factor muy importante, a la vez que necesario para el sector. Por lo que respecta a nuestra compañía, creceremos en sintonía con el sector, ya que nuestras representadas son productoras multiplataforma.

2. Los resultados obtenidos por el sector han sido muy positivos, quizá más de lo previsto. Ha sido un año de consolidación y de madurez de clientes y compañías, como lo muestra la creación de una asociación del sector, y la adhesión a la Federación Antipiratería (FAP).

El balance de nuestra compañía ha sido muy favorable. Partiendo de la base de que somos una empresa joven, hemos conseguido posicionarnos perfectamente, además de obtener unos resultados francamente buenos, incluso bastante superiores a los inicialmente previstos.

3. Tenemos dos títulos que en el 97 y 98 nos han demostrado que tenemos que seguir confiando en ellos, TUROK y ABE´S. Se han convertido en punto de referencia para cualquier usuario, y esperamos que las nuevas versiones de este año sigan teniendo la excelente calidad y aceptación del público. Seguro que sí. Hay muchos más proyectos, pero quizá es pronto para hablar de ellos.

4. Todas las compañías están consiguiendo que se identifiquen sus marcas con unos personajes en concreto. Todos luchamos por conseguir el éxito con nuestras estrellas. El *marketing* que se está realizando es espectacular, y el usuario lo agradece comprando.

VIRGIN I. E. ESPAÑA S.A

JUAN GONZALEZ CUIN

DIRECTOR GENERAL

1. Nuestras expectativas a nivel general son muy positivas, mejores que en 1998. Tendremos un incremento de lanzamientos de *software* para ***PSX*** y ***Game Boy Color***. A nivel particular éste será un año muy importante para nosotros, ya que nos posicionaremos como compañía independiente. Posiblemente, a finales de Febrero podremos comunicar alianzas definitivas con compañías americanas, que nos ayudarán a reforzar nuestro catálogo de juegos. Lo normal es que este año dupliquemos la facturación, tanto en **España** como en **Portugal**.

Nuestra producción va dirigida fundamentalmente a juegos para ***PSX***, ***PC*** y ***Game Boy Color***.

2. El sector ha crecido un 90% fundamentalmente en juegos para ***PSX*** durante 1998. El volumen de negocio para ***PC*** y NINTENDO han decrecido.

3. Nuestro mejor proyecto para 1999 será una sorpresa para ***PSX*** del mismo equipo de desarrollo de RESIDENT EVIL. También tendremos una sorpresa con un título de fútbol, y por supuesto continuaremos con juegos de estrategia y con títulos de lucha muy importantes.

Dreamcast va a ser una oportunidad muy interesante, y estamos pensando lanzar entre 3 y 7 juegos.

4. Estamos muy satisfechos con lo producido y desarrollado por la compañía este año. Pero si tenemos que elegir un título ajeno de la competencia nos hubiera gustado lanzar juegos tipo COLIN MCRAE o GRAN TURISMO.

GT INTERACTIVE

PACO DEL PUERTO

LABEL MANAGER GT INTERACTIVE



1. Nuestro primer objetivo a nivel internacional es sin duda alguna seguir creciendo como compañía, seguir ajustando y desarrollando nuestras estructuras de empresa y seguir aumentando nuestra cartera de estudios internos de desarrollo. La reciente adquisición de LE-

Bosses, los «jefazos»

es culpables del buen

as de dar su visión del mercado, conoceremos sus «patrones de ataque»



GEND ENTERTAINMENT y de REFLECTIONS STUDIOS, los creadores de la saga DESTRUCTION DERBY que pronto nos deleitarán con DRIVER para ***PSX*** y ***PC***, son una clara muestra de que nuestra disposición al crecimiento es muy positiva. Por otra parte, y ya a nivel local, seguir impulsando el mercado español para que se consolide como lo que ya es realmente: uno de los mercados más importantes para GT INTERACTIVE a nivel europeo.

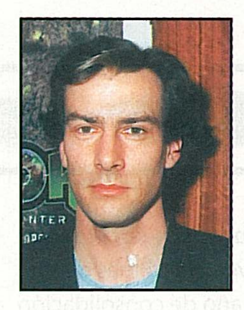
2. Está claro que 1998 ha sido un año que pasará a la historia de nuestro sector. La cifra récord de más de 1.000.000 de ***PSX*** vendidas en **España**, la gran labor desarrollada por NINTENDO para aumentar su parque de máquinas de 64 *bits* y el magnífico comportamiento de la plataforma ***GAME BOY*** en todas sus versiones, han hecho que los *publishers* de *software* nos hayamos tenido que preocupar tan sólo de hacer llegar a los usuarios el mejor producto para cada plataforma. Creo que en nuestro caso particular lo hemos conseguido sobradamente con títulos como ABE´S EXODDUS, DUKE NUKEM TIME TO KILL o MORTAL KOMBAT 4. En resumidas cuentas, el balance que hacemos de 1998 en GT INTERACTIVE es francamente positivo, pero también ha tenido una nota negativa: la piratería. Creo que la respuesta del sector a través de la Asociación y de la Federación Antipiratería está siendo la adecuada. Este es sin duda alguna un gran problema que de alguna forma nos impide hacer lo que realmente nos gusta: llevar el mejor *software* de la forma más ventajosa a los usuarios que sí respetan las leyes y el trabajo diario de cientos y cientos de personas.

3. Es imposible mencionar sólo uno. Tendremos DUKE NUKEM ZERO HOUR para ***N64***, DRIVER para ***PLAYSTATION*** ... ¡Y esto es sólo una parte de los primeros 6 meses!

4. ¡Todos los de calidad! Creo que los equipos de desarrollo de las compañías están demostrando una creatividad ilimitada, y esto unido a las posibilidades del *hardware* actual, hacen que la mayoría de los juegos recientes sean objeto de mi devoción. Si tengo que quedarme con alguno: ZELDA 64 y METAL G. S. ¡Aunque sin duda alguna mi preferida será la siguiente aventura de Abe o del señor Duke!

ACCLAIM

SIGFRIDO BÜTTNER
PRODUCT MANAGER



1. Sin duda nos encontramos en un gran momento para nuestra industria.
Existe un enorme parque de consolas instalado que continuará creciendo considerablemente a lo largo de este año. En general, esta dinámica permitirá a los proveedores con productos innovadores seguir creciendo con el mercado y alcanzar grandes exitos en 1999. El acontecimiento más importante este año será sin duda el lanzamiento de ***DREAMCAST*** en Septiembre. Aunque esta nueva plataforma de SEGA tendrá que competir inicialmente con 2 sistemas de *hardware* ya establecidos, abrirá nuevas puertas para el desarrollo de videojuegos ofreciendo los títulos más vanguardistas. Desde un punto de vista corporativo estoy particularmente ilusionado con los títulos que se encuentran en la fase final de desarrollo, como SHADOWMAN y REVOLT, que lanzaremos a partir del verano para ***N64***, ***PSX*** y ***GB***, y un ambicioso proyecto para ***DREAMCAST*** a partir de Septiembre.

2. Los usuarios de ***N64***, ***PSX*** y ***GB*** han dispuesto de una gran variedad de juegos con una fantástica calidad. Juegos como GRAN TURISMO para ***PSX***, ZELDA o TUROK para ***N64*** son sólo un ejemplo de la extensa oferta de altísima calidad entre los que podía elegir el usuario.
A nivel local me parece importante destacar las intervenciones que se han logrado el año pasado contra la piratería.
Nosotros podemos estar más que satisfechos con los resultados que hemos alcanzado este año pasado, si tenemos en cuenta la calidad de los títulos que hemos lanzado para los diferentes soportes. Algunos han revolucionado su género convirtiéndose en referencia obligatoria para cualquier juego que se desarolle con un concepto similar.

3. A corto plazo sin duda SHADOWMAN. Una mezcla de aventura gráfica y *shoot´em-up* que se desarolla en el misterioso mundo de vudú de **Nueva Orleans**. SHADOWMAN tendrá el primer héroe de color en la historia de los videojuegos.

4. TUROK 2 para ***PLAYSTATION***.

SONY C.E. ESPAÑA

MARIA JESUS LOPEZ
DIRECTORA COMERCIAL

1. Pensamos que 1999 será un año tan importante o más que 1998 para todo el sector del videojuego, pues se presenta repleto de nuevos lanzamientos, tanto en *hardware* como *software* y periféricos. En lo que a nuestra compañía se refiere tenemos proyectos interesantísimos. RIDGE RACER TYPE 4, X-FILES, GRAN TURISMO 2 y el juego definitivo de fútbol que se está desarrollando en SCEE, son algunos de los mas de 50 títulos que están previstos para su lanzamiento este año. A esto tenemos que añadir los lanzamientos en la serie *Platinum*, tales como COOL BOARDERS 2 o CRASH BANDICOOT 2 y otros que ahora no puedo mencionar. En breve presentaremos la gama de *Dual Shock* de colores que son una pasada.... Y por supuesto el lanzamiento de *PocketStation*, que estamos seguros que revolucionará el sector. También tenemos que tener en cuenta los lanzamientos que compañías como KONAMI, EA, VIRGIN, UBI, INFOGRAMES etc. Vaya, que a preparar páginas, pues producto os vamos a dar para comentar. ¿Alguna duda sobre las expectativas?

2. 1998 ha sido simplemente increíble, superior a cualquiera de los que he conocido a lo largo de los años que llevo en el sector (que son unos cuantos). Hemos logrado sacar al videojuego del estancamiento en el que se encontraba, y hemos puesto a jugar a más de 1.300.000 usuarios con ***PSX***. Estamos ya en más del 10%

La confianza puesta en el futuro, y el esperanza
anhelada consola de Sega, Dreamcast, parece
siones de todas las compañías de cara al año



de los hogares españoles y creciendo. ***PSX*** es la marca líder en el mercado español, representando casi un 83% de su cuota. Quisiera desde aquí también hacer una mención especial a la distribución en **España** y resaltar el crecimiento experimentado tanto cuantitativamente como cualitativamente. Cada vez es más fácil encontrar un punto de venta serio y profesional, que está contribuyendo de manera decisiva a colocar al videojuego en el lugar que tiene que estar, compitiendo directamente con industrias como la música y el vídeo entre otras.

3. Estamos ansiosos de ver los desarrollos de *software* que he mencionado anteriormente y empezar a trabajar en el lanzamiento de *PocketStation*. ¡Ah!, y tener consolas suficientes para Navidad.

4. No puedo decidirme entre tantos y tan buenos títulos que las compañías han desarrollado para ***PSX***. Siempre que salga al mercado un juego para el cual exista un usuario dispuesto a comprarlo, merece la pena producirlo y distribuirlo.

UBI SOFT

DIANA GUIU

DIRECTORA DE MARKETING



1. Las expectativas a nivel general son muy positivas, y se espera que el sector siga creciendo de forma continuada en los próximos años. El parque de consolas NINTENDO y ***PLAYSTATION*** en **España** aumenta día a día. Esto, junto al favorable desarrollo de la economía española, tiene una positiva repercusión en la demanda de nuestros productos.
UBI SOFT sigue las tendencias del mercado, apostando por juegos de alta calidad con la tecnología más avanzada

2. El balance del año 1998 ha sido muy positivo, consolidando nuestro crecimiento en el mercado español. UBI SOFT ha constatado que el mercado del juego de consolas está experimentando un crecimiento superior al del juego ***PC***.

3. UBI SOFT tiene muy buenos proyectos previstos para el año en curso, de los cuales se podría destacar los siguientes títulos: RAYMAN 2, un juego de acción con nuestro famoso personaje totalmente en 3D; TONIC TROUBLE, un emocionante juego de aventuras con Ed, un simpático personaje o SERIE PLAYMOBIL, juegos educativos para niños con las figuras de PLAYMOBIL.

4. En la actualidad podemos encontrar juegos muy buenos y de alta calidad de los que podemos aprender mucho.

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA

ROBERTO ROLLON

DIRECTOR DE MARKETING

1. En general, esperamos un crecimiento del mercado, gracias a la cada vez más importante base instalada de consolas. Por otro lado esperamos, por medio de la ADESE, que el sector haga un esfuerzo para combatir la piratería, que es uno de los más importantes problemas a los que se enfrenta la distribución de *software* de entretenimiento. Bajo el punto de vista de EA, el objetivo básico es consolidar nuestra estructura de empresa y lanzar productos cada vez más interesantes en todas las plataformas.

2. Nacimiento del embrión de la Asociación de Distribuidores de Software, crecimiento del sector a pesar de la amenaza de la piratería y crecimiento de EA.

3. El mejor FIFA (FIFA 2000) de la historia y nuevos productos basados en películas.

4. GRAN TURISMO, probablemente.

KONAMI ESPAÑA

YUTAKA SUZUKI

DIRECTOR GENERAL

1. Centramos nuestras expectativas en saber hasta dónde llegará el número de unidades de ***PLAYSTATION*** vendidas, y cómo quedará el parque para ***N64***. Como KONAMI, tenemos METAL GEAR SOLID, SILENT HILL, CASTLEVANIA... y por supuesto INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER entre otros. Un importantísimo año para KONAMI.

2. 1998 ha sido un año de retorno para la industria del videojuego en general y de expansión para algunos. KONAMI ha doblado sus ventas gracias al éxito obtenido por los títulos de fútbol y también por la serie *Platinum*.

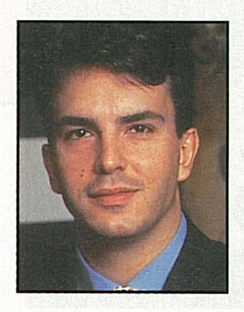
3. Vender 150.000 METAL GEAR SOLID de la versión española.

4. Juegos de coches como F1.

NINTENDO ESPAÑA

RAFAEL MARTINEZ

DIRECTOR DE MARKETING



1. 1998 ha sido el año más importante del videojuego en **España**, y lo que nos espera en 1999 es la consecuencia de haber creado, en un solo año, un parque instalado de un millón y medio de consolas, nuevos usuarios que se unen a un modo de entretenimiento masivo, y sobre todo mucho *software*. A nivel particular, NINTENDO **España** se conforma con repetir los resultados de este año (de momento vamos por buen camino), seguir compitiendo con SONY (bueno para el crecimiento del mercado y para el consumidor) y sobre todo divertir al usuario (es la clave de este negocio).

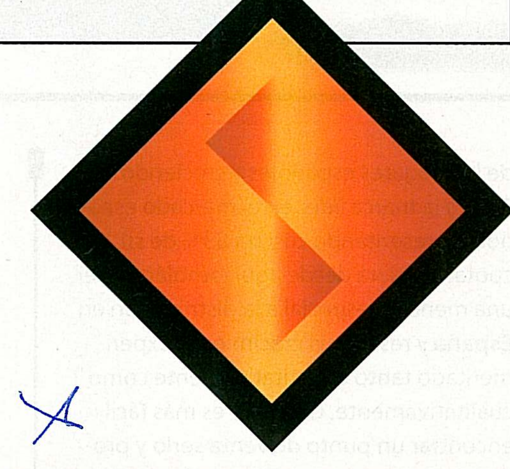
2. Ha sido un año increíble. Gracias a los esfuerzos en *marketing* y desarrollo de productos hemos conseguido, entre todas las compañías, crear un mercado enorme, con usuarios de todas las edades, que se ha consolidado definitivamente. Desde que trabajo en este mercado (1991), no había visto nada parecido, por lo que creo que es el momento de dar las gracias a los que lo han hecho posible: compañías, medios de comunicación, distribución y especialmente al usuario. El balance de NINTENDO **España** se resume en más de dos millones de unidades vendidas en 1998 entre todos sus productos, 500.000 socios en el club NINTENDO y récord de facturación.

3. Para ***N64***, PERFECT DARK y DONKEY KONG COUNTRY 64; para ***GAME BOY***, POKEMON.

4. Cualquiera que sea capaz de vender 500 mil unidades.

ador desembarco de la
que marcan las previ-
que viene. Como siempre, la calidad de los juegos tendrá la última palabra





en cuanto a juegos, las últimas navidades han sido bastante discretas para SONY. esto no podía significar otra cosa que se estaban guardando algunos ases en la manga. en la última visita a sus oficinas en GRAN BRETAÑA lo hemos podido constatar.

POR A. DREAMER

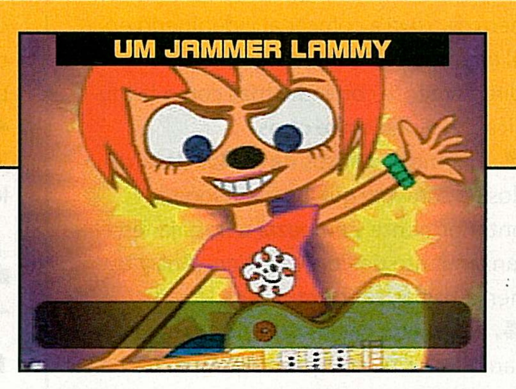
SYPHON FILTER



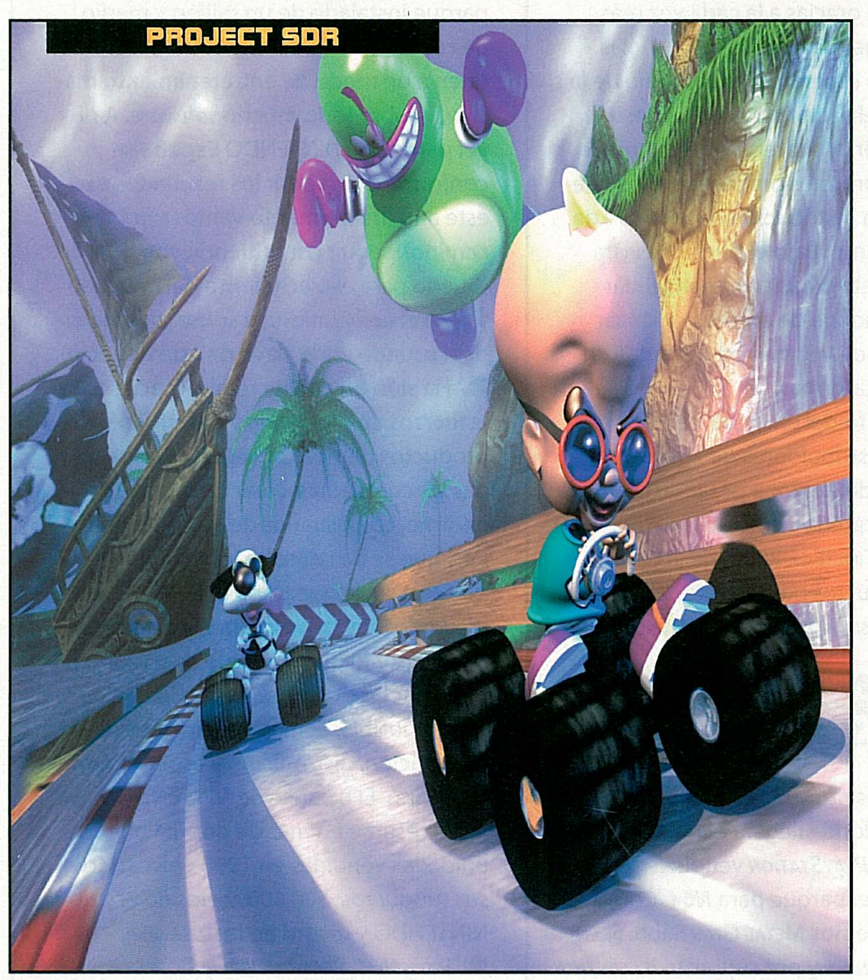
R-TYPE DELTA



UM JAMMER LAMMY



PROJECT SDR



La falta de un título de primer orden (FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID, etc.) en el catálogo de SONY para estas navidades, ha resultado ser un claro indicativo de que había una serie de títulos en desarrollo que vienen dispuestos a ocupar los primeros lugares en las listas de venta de este año. Con esto no quiero menospreciar, ni mucho menos, la categoría de un juego como CRASH BANDICOOT 3, pero nadie puede negar que no cumplía los requisitos que convierten a un juego en el más esperado del momento. Sin embargo, entre la nueva generación de productos de SONY para el 99, sí hemos hallado dos grandes juegos. El primero no necesita ningún tipo de presentación. La secuela de GRAN TURISMO promete alcanzar e incluso superar, las cotas de calidad de la primera entrega. Nadie pone en duda la maestría de POLYPHONY DIGITAL INC., padres del mejor título de conducción del momento. También hemos encontrado un auténtica joya, que llevaba tiempo anunciándose, y que por fin se ha convertido en una realidad, SYPHON FILTER. Un *shoot'em-up* que combina elementos de GOLDEN EYE y METAL GEAR SOLID con una jugabilidad impresionante. El resto lo integran grandísimos juegos, como R-TYPE DELTA, la nueva entrega de esta mítica saga; UM JAMMER LAMMY, la segunda parte de PARAPPA THE RAPPER; BLOODLINES, un divertido título ideal para varios jugadores; LEGEND OF LEGAIA y un original juego de coches, PROJECT SDR.

APUESTAS DE SO



ONY PARA EL 99

GRAN TURISMO HA VENCIDO MAS DE 6 MILLONES DE UNIDADES EN TODO EL MUNDO. NO ES DE EXTRAÑAR QUE POLYPHONY DIGITAL INC., LOS PADRES DE LA «CRIATURA», ESTÉN TRABAJANDO A TODA MAQUINA PARA DAR LOS ULTIMOS RETOQUES A LA SEGUNDA PARTE. Y TAMPOCO NOS EXTRAÑA QUE MEDIO MUNDO LA ESTÉ ESPERANDO CON LOS BRAZOS ABIERTOS.

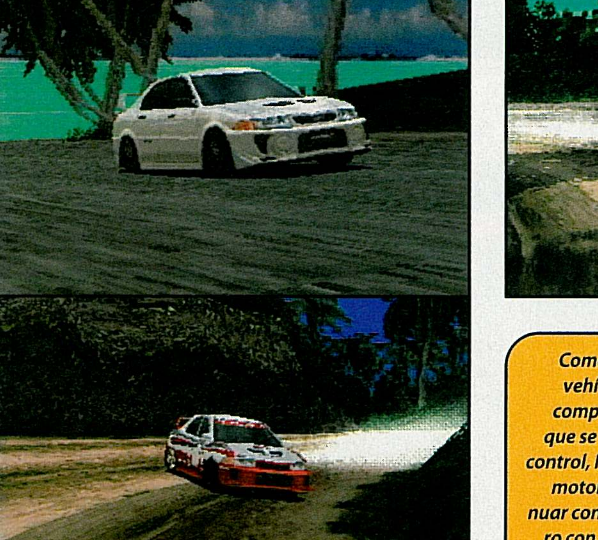
GENERO ● CONDUCCION
PROGRAMADOR ● POLYPHONY DIGITAL
LANZAMIENTO ● SEPTIEMBRE '99

GRAN TURISMO 2

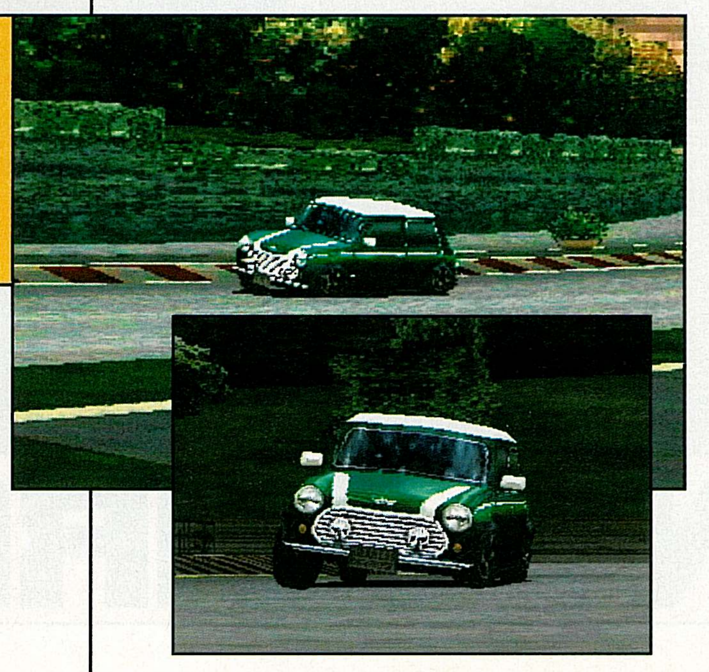


Todavía no está confirmada su fecha de lanzamiento, pero seguro que muchos están soñando con tener la secuela de GRAN TURISMO en sus manos. POLYPHONY DIGITAL no se conforma con repetir el abrumador éxito de la primera entrega, y aunque aseguran que la base de **GRAN TURISMO 2** va a ser la misma, un juego de coches de simulación real, no están escatimando en realizar mejoras y añadir sorpresas de cara al usuario. Una de las principales aportaciones va a ser el incremente del número de modelos de vehículos disponibles. Los estudios se encuentran actualmente en negociaciones con diversas compañías del mundo del motor, tanto para adquirir los derechos de los modelos que han sufrido algún cambio en su diseño, como para obtener los de otros completamente nuevos. Por otro lado, los programadores están trabajando en la creación de circuitos inéditos en la entrega anterior. Las mejoras no tienen en cuenta sólo el diseño, ya que en **GRAN TURISMO 2** el jugador tendrá que tener muy en cuenta las características de cada trazado a la hora de poner a punto su coche y de elegir el estilo de conducción más adecuado. Otro de los apartados en los que más se esta trabajando, es en la puesta a punto del vehículo. **GT2** ofrecerá una mejor presentación de los menús y será mucho más sencillo de manejar, en este aspecto en concreto, que GT.

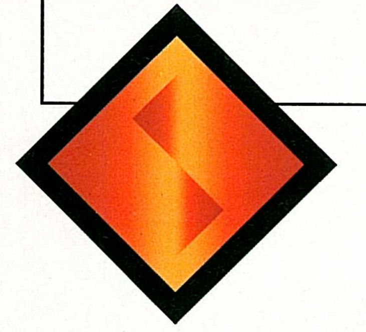




*Como en GRAN TURISMO, los vehículos cuentan con un comportamiento diferente que se ve reflejado desde su control, hasta en el sonido del motor. **GT2** promete continuar con la misma tónica, pero con un mayor número de carrocerías a elegir.*



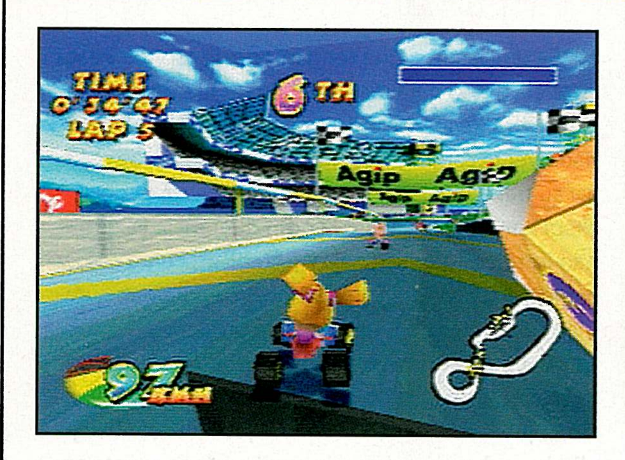
*El increíble realismo que pudimos constatar en la primera entrega alcanza cotas inimaginables en **GRAN TURISMO 2**. Sus creadores no se han conformado con incluir más carrocerías y han diseñado nuevos circuitos mucho más exigentes para el conductor.*



CONDUCCION ● GENERO
FUNCOM ● PROGRAMADOR
JUNIO ● LANZAMIENTO

PROJECT SDR

EN EL LADO OPUESTO A GRAN TURISMO 2 NOS ENCONTRAMOS CON PROJECT SDR. SUS CREADORES HAN APOSTADO POR LA DIVERSION A TODA COSTA, AUNQUE SIN OLVIDARSE DE DOTAR AL COCHE DE UN EXCELENTE CONTROL Y DE CREAR UNOS BELLOS CIRCUITOS. SIN DUDA, SE TRATA DE UN PRODUCTO ORIGINAL QUE HARA LAS DELICIAS TANTO DE MAYORES COMO DE PEQUEÑOS.



Ya ha pasado algún tiempo desde la primera incursión de FUNCOM en los 32 *bits* de SONY, un título basado en la película del mismo nombre: CASPER. Este grupo desarrollador con base en **Dublín** viene pegando fuerte y, según sus propias palabras, aseguran que nos encontramos ante el juego de carreras más divertido y jugable para ***PLAYSTATION***. Aunque suene un tanto pretencioso, **PROJECT SDR** recuerda el esquema de DIDDY KONG RACING. Seis personajes, más tres ocultos, que podrían protagonizar una película de dibujos animados, son los pilotos del juego. Cada uno de ellos cuenta con su propia personalidad y esto se verá reflejado en secuencias en *FMV* que nos mostrarán las aventuras y desventuras de estos simpáticos personajes. Otro de los aspectos importantes de **PROJECT SDR** son los 12 circuitos comprendidos en 4 mundos. En todos ellos hay objetos con los que puede interactuar el jugador (diferentes tipos de armas, turbos y más sorpresas), aunque una de las mayores preocupaciones ha sido dotar al vehículo y su piloto de una animación y una respuesta convincente a la hora de jugar. Y en lo referente a la jugabilidad, nos encontramos con diferentes modalidades: *Tournament, Custom Tournament, Time Trial* y, por supuesto, un modo que permite competir de 2 a 4 jugadores simultáneamente. También es compatible con *Dual Shock*.



Circuitos

Doce trazados completan la oferta de PROJECT SDR. Se encuentran agrupados en cuatro mundos diferentes, La Costa, Estadio, Isla Volcánica y La Ciudad. Todos cuentan con unas texturas plenas de color y detalle. Además encontrarás multitud de atajos, zonas ocultas y peligrosos obstáculos que sortear.

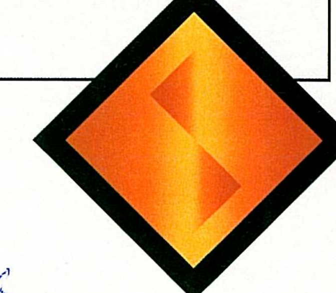
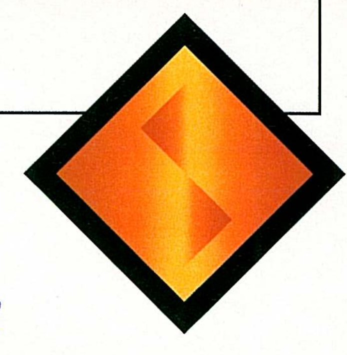








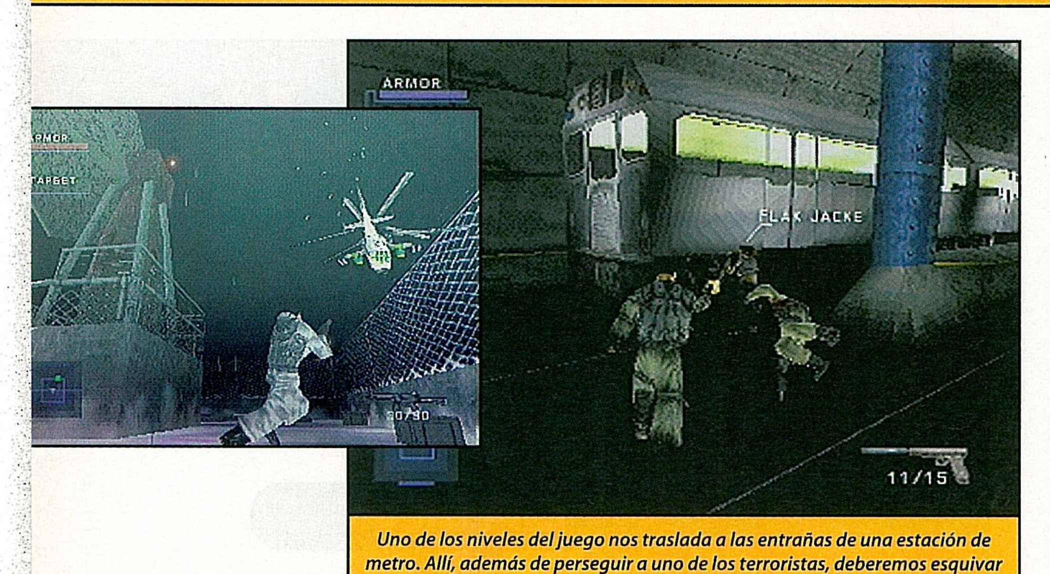


ESTE TITULO PUEDE PASAR DESAPERCIBIDO AL PRIMER VISTAZO, PERO UNA VEZ QUE COJAS EL MANDO, DESCUBRIRAS QUE SE TRATA DE UN JUEGO IMPRESIONANTE. NO SOLO POR SU DEPURADO NIVEL GRAFICO, SINO PORQUE TODAS SUS CARACTERISTICAS, QUE YA HEMOS VISTO EN OTROS JUEGOS (GOLDEN EYE O MTS), RESULTAN TAN BUENAS COMO LOS ORIGINALES.

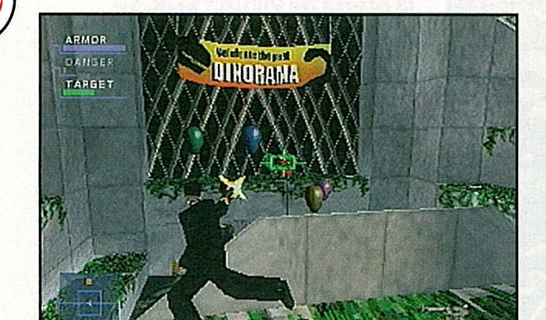
GENERO • SHOOT'EM UP 3D
PROGRAMADOR • 989 STUDIOS-EIDETIC
LANZAMIENTO • JULIO '99

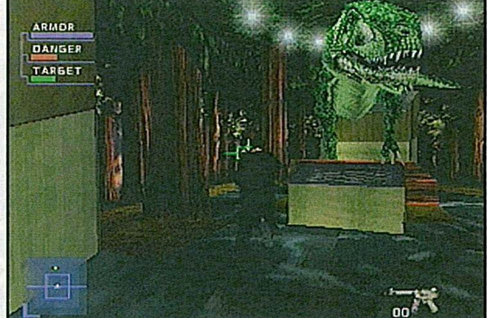
SYPHON FILTER



Uno de los niveles del juego nos traslada a las entrañas de una estación de metro. Allí, además de perseguir a uno de los terroristas, deberemos esquivar los vagones que pasan a toda velocidad junto a nosotros.

Es una lástima que tengamos que esperar hasta el verano para disfrutar con un juegazo como éste. Obra de los creadores de Bubsy 3D, nos ha alucinado ver el cambio que han dado a la hora de realizar su trabajo. Básicamente, **Syphon Filter** es un *shoot'em-up* en 3D. Pero la gran diferencia es que se han introducido misiones estrátegicas, como colocar explosivos, proteger a los artificieros para que cumplan su objetivo, o hacer de francotirador y descubrir tarjetas para abrir puertas entre otras muchas cosas. Y todo esto dosificado con grandes descargas de acción, que tienen como último objetivo encontrar y eliminar a los miembros de una banda terrorista antes de que cumplan su amenaza de lanzar un gas mortal sobre los **EE.UU.** que puede acabar con la vida de millones de personas. Contamos con un poderoso arsenal, y nosotros podremos elegir entre disparar a todo lo que se mueva o, por otro lado, infiltrarnos sigilosamente para salvar a los norteamericanos de una masacre sin precedentes. Además de la *intro* que da comienzo a esta historia de intriga internacional, a lo largo de los 7 niveles y sus respectivas subfases del juego irán apareciendo nuevas escenas para explicar la complicada trama.

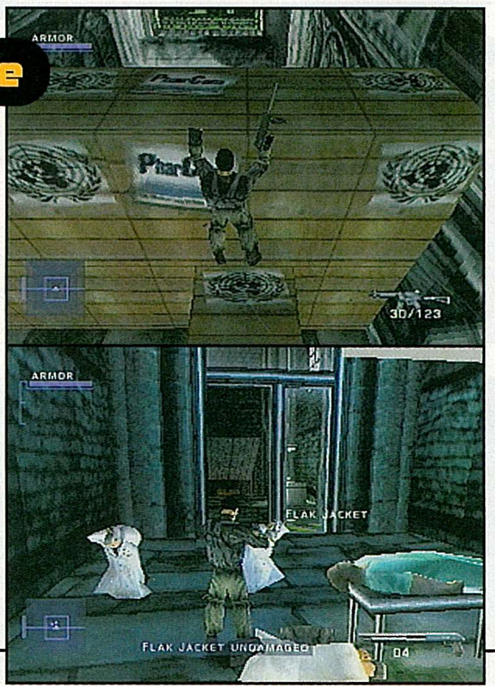




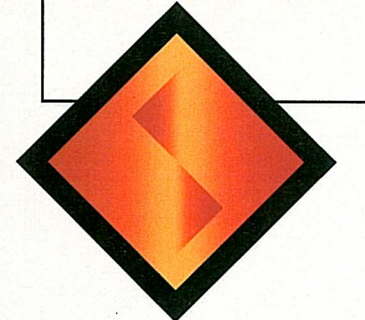


Todo un héroe

Para acceder a los sitios más inaccesibles, Gabriel Logan es capaz de escalar, y además es un as con cualquier tipo de arma. Desde explosivos, granadas, pistolas, escopetas o rifles para francotiradores, las armas no tienen ningún secreto para este miembro de las fuerzas especiales. Tampoco dudará un segundo en proteger a las víctimas o a sus compañeros, siempre que la misión así lo requiera.





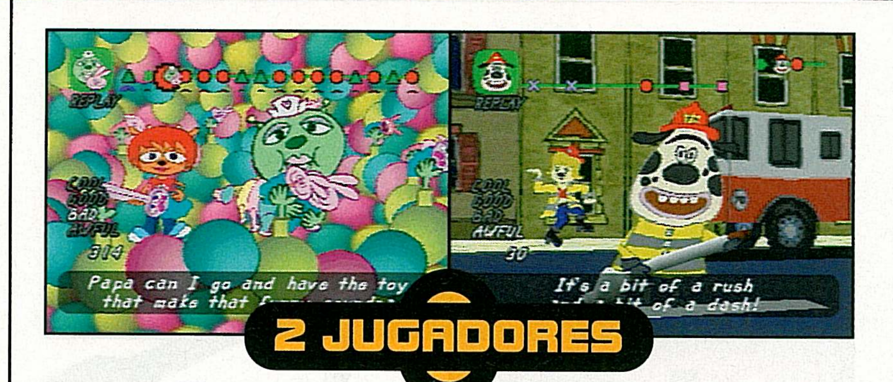


SIMULADOR DE ROCK ● GENERO
SONY COMPUTER ENT. ● PROGRAMADOR
JUNIO '99 ● LANZAMIENTO

UM JAMMER LAMMY

PARAPPA THE RAPPER, QUE PUEDE PRESUMIR DE SER UNO DE LOS JUEGOS MAS ORIGINALES PARA PLAYSTATION, YA TIENE SUCESOR. HIJO DEL MISMO PADRE, MASAYA MATSUURA, UM JAMMER LAMMY CAMBIA DE AIRES DEJANDO A UN LADO LAS RITMICAS MELODIAS RAPERAS POR UN ESTILO MAS CLASICO EN EL QUE PREDOMINAN LOS RIFF DE GUITARRA DE LAS MANOS DE LAMMY.

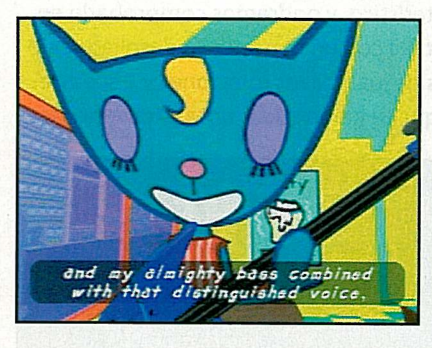
La jovencita Lammy quiere seguir los pasos de Parappa, aunque su pasión, en vez del Rap, es el Rock y su instrumento preferido, cómo no, la guitarra. El sueño de toda su vida, convertirse en una estrella famosa, puede cumplirse en breve, ya que le han ofrecido la oportunidad de actuar junto a la gran Soul Diva, la cantante más famosa de toda la ciudad. Ahora deberá ensayar a tope para llegar en condiciones a la actuación. Como en PARAPPA THE RAPPER, Lammy contará con la inestimable ayuda del maestro Chop Chop Onion. Este gurú del mundo de la canción enseñará a nuestra joven artista a imaginar que está tocando la guitarra en su mente y a superar todos los obstáculos que encuentre durante el juego: apagar un fuego, cuidar bebés en una guardería, pilotar un avión e incluso cortar árboles. Por supuesto, para pasar con éxito cada prueba, la protagonista no podrá perder el ritmo en ninguna de las canciones que encontraréis en **UM JAMMER LAMMY**. Continuando con la tradición instaurada en PARAPPA THE RAPPER, los creadores siguen utilizando un entorno 3D, mientras que los personajes que van apareciendo en cada escenario aparecen en el llamado *wacky 2D*. Tampoco se han olvidado de las cómicas secuencias que preceden a cada fase. Además, el juego estará traducido a cinco idiomas, entre ellos el castellano, y será compatible con *Dual Shock* para que los usuarios sientan todo el ritmo del juego.

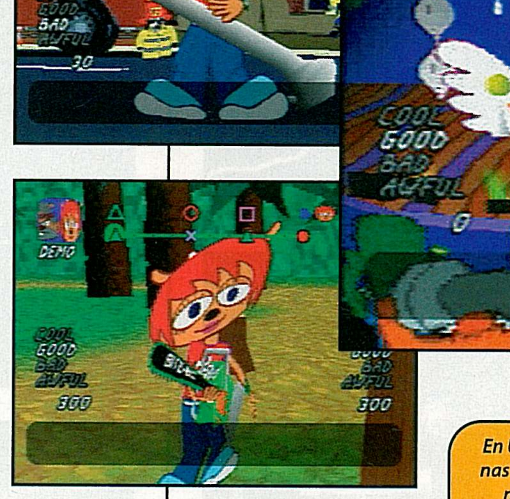


2 JUGADORES

Una de las principales novedades del juego es que cuenta con un modo para dos jugadores. Su dinámica es sencilla: uno se encargará de los *riffs* de guitarra mientras el otro sigue las progresiones del cantante. También hay una modalidad para practicar, muy útil para los principiantes, en la que bastará con pulsar un botón para jugar. Es decir, tan sólo tendremos que ocuparnos de seguir el ritmo. Por último, también existe una opción de *Replay* que podemos grabar para ver nuestros progresos.

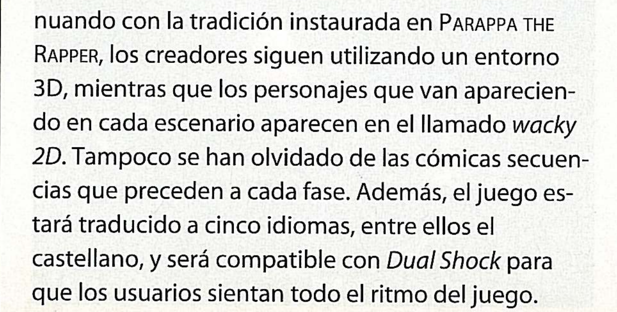




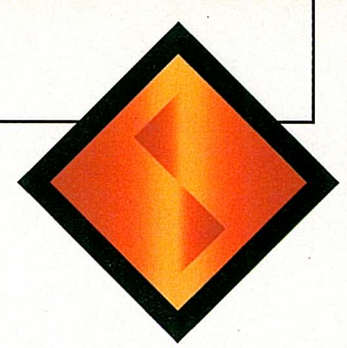




En UM JAMMER LAMMY se siguen empleando las cómicas escenas que sirven de nexo entre los diferentes niveles, y que nos narran amenamente las peripecias de la protagonista.







CON LA NUEVA ERA DE JUEGOS EN 3D, LOS BUENOS SHOOT'EM-UP PARECIAN QUEDAR RELEGADOS AL PASADO, PARA SOLO PODER ADQUIRIRLOS CON REEDICIONES DE CLASICOS. SIN EMBARGO, LOS AMANTES DE ESTE GENERO PUEDEN COMENZAR A FROTARSE LAS MANOS, PORQUE IREM NOS VA A DELEITAR CON UNA NUEVA ENTREGA DE SU APOTEOSICA SAGA R-TYPE.



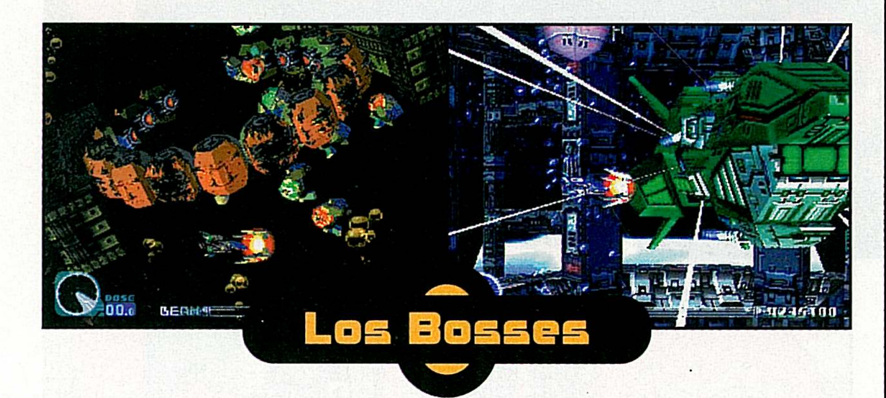
GENERO ● SHOOT'EM UP
PROGRAMADOR ● IREM SOFTWARE ENG.
LANZAMIENTO ● MAYO '99

R-TYPE DELTA

La reaparición de este clásico *shoot'em-up* nos trae viejos recuerdos. En **Japón** ya han podido disfrutar de su calidad técnica y con su depurada jugabilidad. La intención de IREM ha sido trasladar la magia y el espíritu de los anteriores R-Type con *scroll* lateral a un nuevo mundo representado completamente en 3D. Uno de los aspectos que han intentado rescatar y que caracterizaba a sus predecesores, es la elevada dificultad. En pocas palabras, en **R-Type Delta** no hay continuaciones infinitas y, para colmo, no faltarán los agónicos enfrentamientos con los jefes finales en los 8 niveles del juego. Para acabar con éxito nuestra misión, contamos con tres naves diferentes a las que hay que añadir una oculta. Cada una de ellas cuenta con un tipo de armamento característico, y podremos comprobarlo en pantalla con un maravilloso despliegue de efectos de luz, suaves rotaciones y unos enemigos de los que te harán sudar tinta para vencerles.



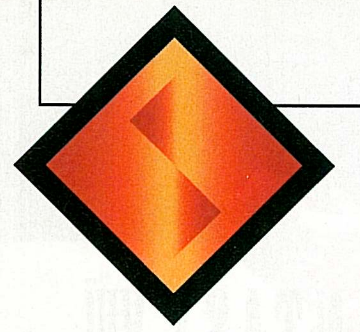
La calidad técnica de R-Type Delta te dejará con la boca abierta de principio a fin. Los espectaculares efectos de luces estarán presentes, sobre todo al utilizar las armas más potentes de nuestro arsenal.



Los Bosses

Los imprescindibles jefes finales son el punto culminante de cualquier *shoot'em-up* que se precie de serlo. Y los enfrentamientos en R-Type Delta no os van a defraudar lo más mínimo. Además de los *final bosses*, algunos enemigos de importancia aparecerán en medio de las fases para torturar nuestros pobres dedos.





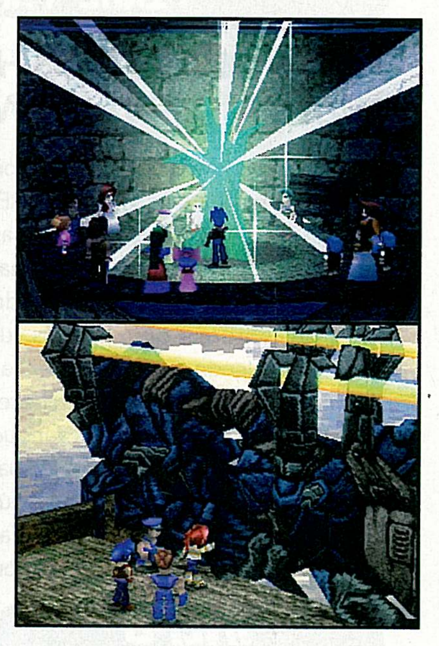
RPG ● GENERO
SONY COMPUTER ENT. ● PROGRAMADOR
OCTUBRE '99 ● LANZAMIENTO

LEGEND OF LEGAIA

LOS DESARROLLADORES DE SONY CUENTAN EN SU HABER CON UN BUEN NUMERO DE JUEGOS RPG, AUNQUE A EUROPA SOLO HAN LLEGADO LOS MEJORES. WILD ARMS ES EL EXPONENTE MAS CLARO Y MUY PROXIMAMENTE TENDREMOS OTRO TITULO, GRANSTREAM SAGA. AHORA, COMO UN PEQUEÑO ADELANTO, OS OFRECEMOS LAS PRIMERAS IMAGENES DE OTRO GRAN RPG PARA EL OTOÑO.

Juegos como FINAL FANTASY VII y WILD ARMS están abriendo el mercado a los *RPG* entre los jugones de nuestro país. **LEGEND OF LEGAIA** puede sumarse a dicha corriente el próximo otoño, y es que argumentos no le faltan. A la sólida historia, protagonizada por un grupo de humanos acorralados por bestias dantescas llamadas *Cells*, se suma un original sistema de combate. En éste, aunque cumple todos los requisitos del género, el jugador deberá introducir sus comandos de ataque para que después su personaje ejecute un *combo* al más puro estilo TEKKEN. La perspectiva de las batallas recuerda bastante a la empleada en BUSHIDO BLADE, con la consiguiente espectacularidad de cada una de ellas. Durante el juego es posible aprender unos 60 *combos* especiales para batir a los enemigos. En el apartado gráfico, **LEGEND OF LEGAIA** se desarrolla en un impecable entorno 3D donde las cámaras han sido utilizadas para añadir mayor dramatismo a los momentos más críticos de la aventura. Por otro lado, también hay que destacar las apariciones estelares de algunas bestias que se muestran en impactantes secuencias en *FMV*.







ARCADE ESTRATEGIA ● GENERO
RADICAL ENT. ● PROGRAMADOR
ABRIL '99 ● LANZAMIENTO

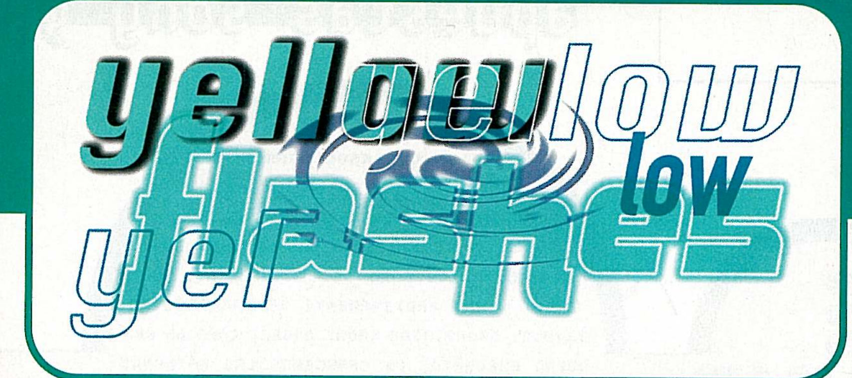
BLOODLINES

RADICAL ENTERTAINMENT ES UNO DE LOS DESARROLLADORES MAS IMPORTANTES DE CALIFORNIA. SU ULTIMA CREACION PARA LOS 32 BITS DE SONY EXPLOTA AL MAXIMO LA OPCION MULTIJUGADOR. EL CONCEPTO DEL JUEGO COMBINA GENEROS TAN DISPARES COMO LA ESTRATEGIA CON LA LUCHA. TODA UNA APUESTA POR LA ORIGINALIDAD QUE YA OS MOSTRAMOS EL MES PASADO.

El concepto de **BLOODLINES** es sencillo. En un escenario 3D tenemos que pasar por los anillos situados estratégicamente. El primer jugador que consiga que todos muestren su color, ganará la partida. Si es otro el personaje el que porta el poder habrá que perseguirle. Podemos golpearle utilizando ataques especiales o simplemente atizarle para arrebatárselo. Cada uno de los once personajes tiene un estilo único de lucha, e incluso se han doblado al castellano los insultos que utilizan contra sus adversarios. **BLOODLINES** cuenta con un total de 33 escenarios y más de 100 tipos de efectos especiales. En la modalidad para un sólo jugador hay tres niveles de dificultad, Bronce, Plata y Oro, con sus correspondientes escenarios. Aquí nos enfrentaremos contra otro personaje controlado por la máquina. Sin duda, un título ideal para jugar con los amiguetes.



Las persecuciones para recobrar el poder de nuestros adversarios pueden convertirse en auténticas peleas callejeras. Pero tenemos que emplear también la estrategia para lograr la victoria final.

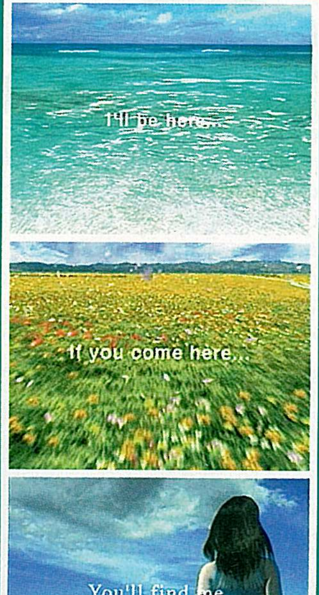


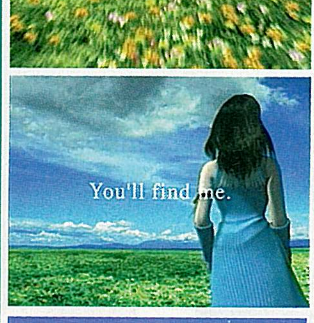
FINAL FANTASY VIII

LAS PRIMERAS DOS HORAS CON SU MAJESTAD FINAL FANTASY VIII

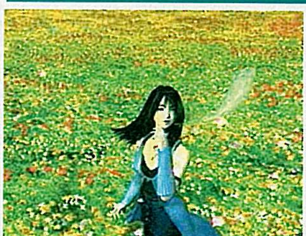
Al fin llegó a mis manos el octavo capítulo de la legendaria saga de SQUARESOFT FINAL FANTASY, y llegó a mí apenas pocos días después de su glorioso y masivo lanzamiento en **Japón** el pasado once de Febrero. Como habréis supuesto, y teniendo en cuenta las fechas de cierre de las revistas, tampoco he tenido tiempo para profundizar, aunque si he de ser sincero, perfiero dejarlo para el mes que viene y utilizar este número sólamente para aplacar las ansias de todos los seguidores de la saga con las primeras sensaciones que me ha producido **FINAL FANTASY VIII** durante las primeras dos horas de juego. Así que, disfrutad con este pequeño anticipo. Antes de relataros la indescriptible experiencia de estar ante **FFVIII**, quiero que sepáis que el éxito en **Japón** ha sido fulminante, superando todo lo visto hasta el momento y muy por encima de fenómenos lúdicos como ***DREAMCAST*** o THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME. Los japoneses tuvieron que aguantar formando sus famosas colas, en una nochecita de muy bajas temperaturas con nieve y todo, para cumplir las asombrosas cifras de prepedido que ascendían a dos milllones de unidades, medio millón más que con el séptimo capítulo. **FFVIII** está formado por cuatro CDs (en **Japón** el precio asciende a 7800¥ cuando lo normal son 5800¥,) pero cuando retiras cuidadosamente el precinto de la caja te das cuenta de que hay algo en su interior que no existe ni existirá en el resto de los juegos. La magia de SQUARE reside y cohabita con los CDs y manuales en su interior. Y llegó la hora de probarlo. Tras unos minutos de créditos, una suave melodía de **Nobuo Uematsu** y una bonita colección de imágenes en blanco y negro aparece el logotipo del juego. Tras seleccionar *New Game* comienza el espectáculo **FFVIII** con la mejor *intro* que hayan visto vuestros ojos

Intro





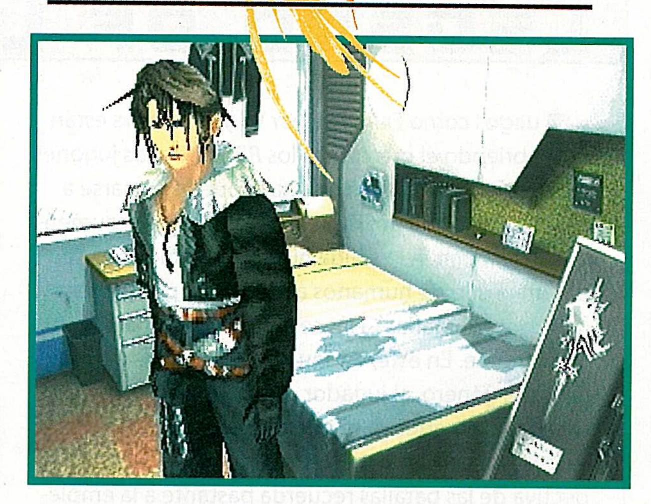














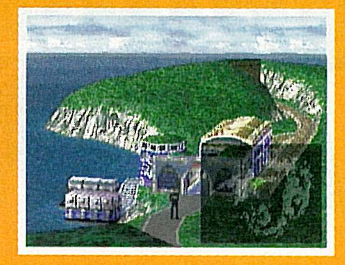
Aquí podemos ver al grupo especial de operaciones SeeD navegando hacia su primera misión. Cuando Squall suba al puente de mando comenzará la intro de la demo.

¡A esperar madre!

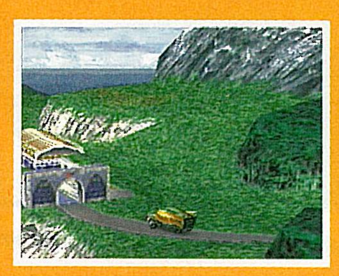
Los japoneses que adquirieron su FFVIII en las primeras horas del pasado 11 de Febrero sufrieron una nochecita de muy bajas temperaturas. La ocasión merecía la pena. El resultado fueron más de 2.570.000 unidades vendidas.

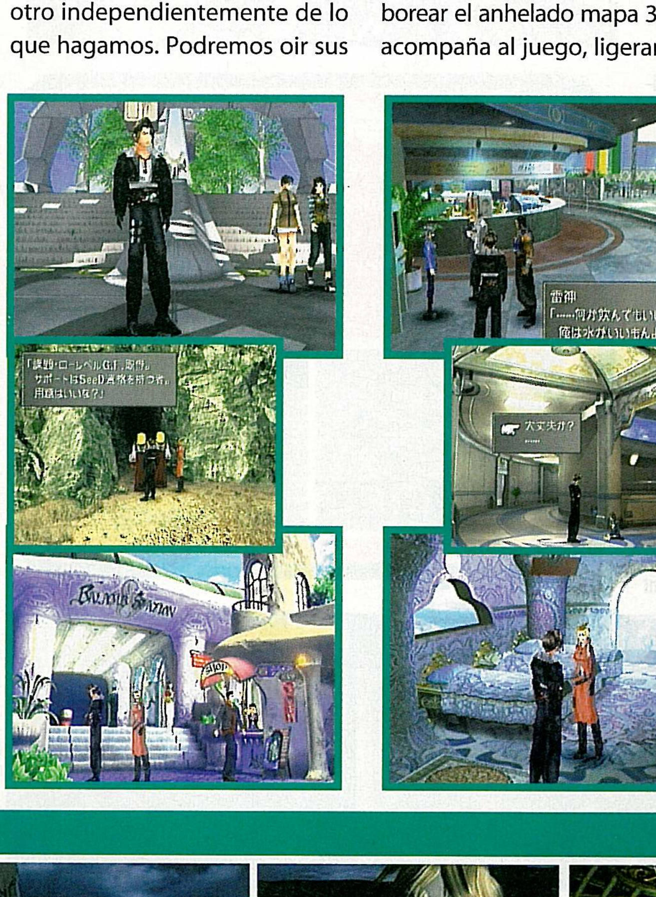


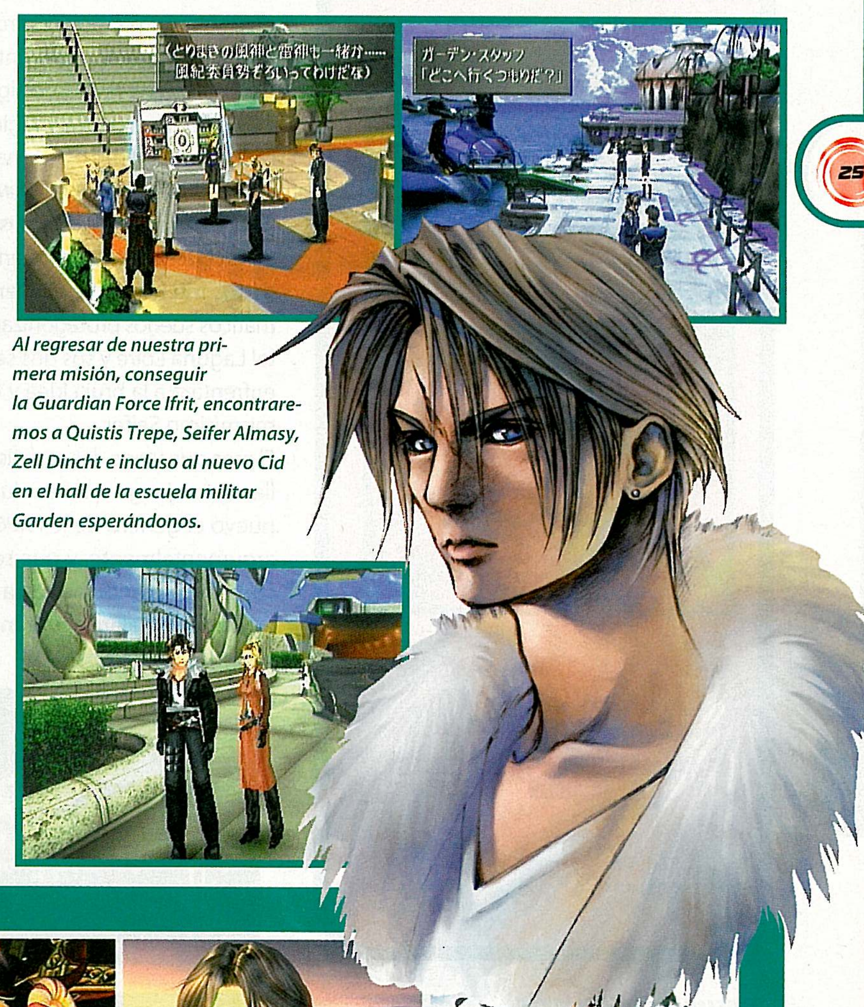
jamás, y no estoy hablando de la que incluía la *demo*. Esta es mil veces mejor y escenifica un duelo entre Squall Leonhart y Seifer Almasy, mientras una hipnotizante sucesión de imágenes nos muestra a otros personajes de peso en el juego: Rinoa Heartilly o la bruja Idea (o Edea). Recuperados del *shock* inicial nos encontraremos a Squall tumbado en una cama de la sala mádica de la escuela militar Garden y atendido por una doctora. En esto que aparece la atractiva Quistis Trepe en otra gloriosa secuencia y... Respirad. Las primeras pantallas de **FFVIII** colapsan con nuestros sentidos, y lo primero que apreciaremos es que hay vida, vida real dentro del juego, la gente habla entre ella, pasea de un lado a otro independientemente de lo que hagamos. Podremos oir sus conversaciones, notar sus miradas y presenciar una naturalidad en sus gestos que nos hará sentirnos de verdad dentro del universo elaborado por SQUARE. Los movimientos y animaciones son perfectos, los personajes parpadean, la calidad de las texturas supera todo lo visto y todos están dotados de una cantidad de poses y gestos de un realismo casi insultante. Las instalaciones de la escuela militar Garden son impresionantes, y sólo en ese escenario podrás estar una buena cantidad de minutos visitando la cafetería, la biblioteca, el salón de actos, las habitaciones, el *parking*, una zona de entrenamientos y mucho más. Pero pronto tu mente te pedirá libertad e intentarás salir de la escuela para saborear el anhelado mapa 3D que acompaña al juego, ligeramente

Mapas en 3D Al igual que en FINAL FANTASY VII, el mapa general del juego está gestionado por un sobresaliente *engine 3D*. Podréis surcar el mapa a pie, en Chocobo, en tren, coche de alquiler... Pulsando SELECT accederemos a diferentes tipos del mapa global del juego.

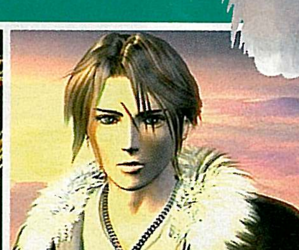







Al regresar de nuestra primera misión, conseguir la Guardian Force Ifrit, encontraremos a Quistis Trepe, Seifer Almasy, Zell Dincht e incluso al nuevo Cid en el hall de la escuela militar Garden esperándonos.



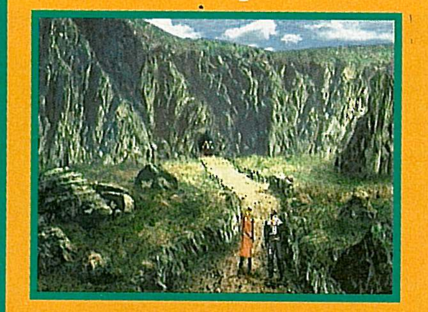
yellow flashes



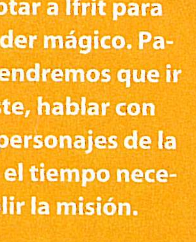
perfeccionado respecto a FFVII, y que en un principio nos permitirá visitar dos localizaciones más, un pequeño pueblo con puerto y estación de ferrocarriles y una cueva donde podremos conseguir la Guardian Force de Ifrit si somos capaces de derrotarle. Tras esta pequeña misión regresaremos a Garden, y como nuevo miembro del cuerpo de elite SeeD tendremos que hacer una pequeña incursión militar acompañados por Seifer y Zell. Y es aquí donde tiene lugar la secuencia que utilizaba la *demo* de **FFVIII** como *intro* provisional. Pero esa es otro historia y será contada en su momento, aunque todavía quiero revelaros algún detalle más para que vuestra imaginación trace las coordenadas oportunas y os obligue a soñar aún más con **FINAL FANTASY VIII.** Tras volver de esa misión Squall conocerá a la bella Rinoa en una fiesta de los miembros SeeD, tendrá enigmáticos sueños protagonizados por un tal Laguna Loire y sus dos secuaces, se enfrentará a la bruja Idea y también al mismísimo Seifer...

El mes que viene conoceréis más detalles de un juego que revolucionará de nuevo el género de los *RPG* técnica y argumentalmente, y que se presenta como firme candidato para luchar por el preciado galardón de mejor juego de todos los tiempos. **THE ELF VIII**

G.F. Ifrit



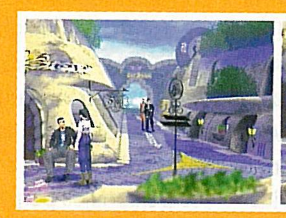




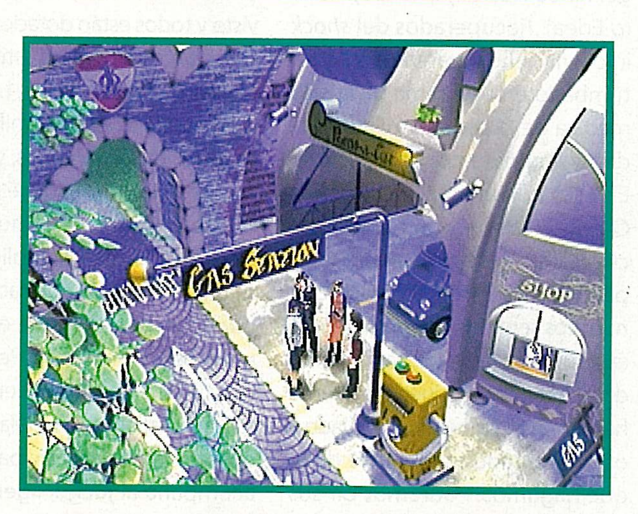
Nuestra primera incursión en FFVIII será derrotar a Ifrit para conseguir su poder mágico. Para conseguirlo tendremos que ir a la cueva del este, hablar con los misteriosos personajes de la entrada y elegir el tiempo necesario para cumplir la misión.

Efectos especiales

Uno de los detalles gráficos más sorprendentes de FFVIII se encuentra en el pueblecito situado al oeste de la escuela Garden. En la avenida principal se utiliza un ingenioso efecto de zoom cuando se acercan los personajes.

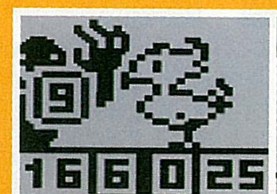


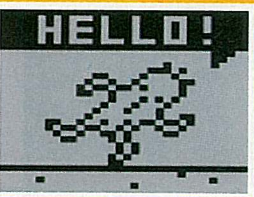


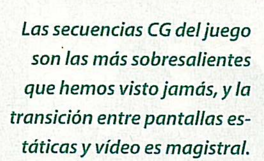


PocketStation

FINAL FANTASY VIII también será compatible con la recién estrenada consola portátil de SONY. El juego en cuestión será un curioso mini-*RPG* protagonizado por un Chocobo en el que conseguiremos *items* para FINAL FANTASY VIII.







Las secuencias CG del juego son las más sobresalientes que hemos visto jamás, y la transición entre pantallas estáticas y vídeo es magistral.













SEGA RALLY es algo más que un nombre, algo más que un simple juego de conducción con espectaculares gráficos y jugabilidad endiablada. Las palabras Sega y Rally son, en realidad, la denominación de origen de un género personal y único de una compañía que en el ámbito recreativo no tiene competidor posible.

Nos han acostumbrado muy mal. SEGA no tenía que haber lanzado este juego, ni haber inventado una cosa llamada SEGA RALLY cuatro años atrás: el deber de toda compañía que tenga el orgullo de considerarse responsable es hacer que el usuario se sienta satisfecho con su compra, que se divierta con esos montones de megas incluidos en los discos compactos y que esa progresiva evolución de los juegos se realice poco à poco, para no causar estragos.

Pero SEGA se ha saltado a la torera esas normas éticas y ha cogido al clásico por los cuernos y lo ha convertido al lenguaje del señor **Gates** para que funcione sobre su flamante consola ***DREAMCAST*.** **SEGA RALLY 2**, o cómo soñar despierto con un videojuego y no morir en el intento, es la mejor obra que existe sobre plataforma jugable alguna que tenga a los coches, cars o *voitures* como protagonistas. Me explico.

Los desarrollos tradicionales de conducción siempre han apostado por una mecánica de juego elemental: correr y correr para llegar los primeros. A esos intrincados laberintos se entregaron joyas como los POLEPOSITION, los OUT RUN y los poligonales VIRTUA RACING, DAYTONA USA o RIDGE RACER. Las artes que se tuvieran que utilizar después para hacer buenos *records* sólo dependía de nuestra habilidad para frenar a tiempo y dar









SEGA RALLY 2

Modo Arcade



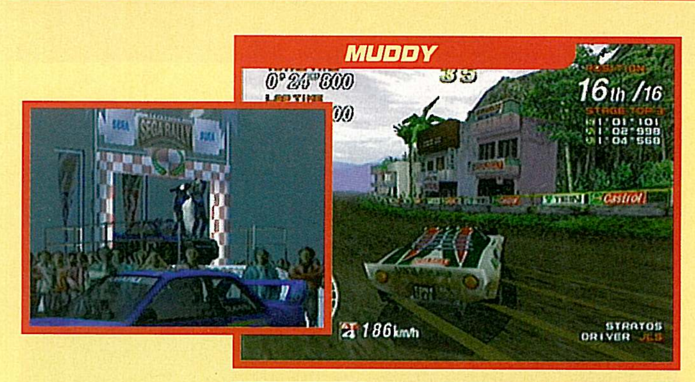
Para regocijo de los usuarios, los famosos Over-jumps de la primera entrega están presentes en la fase del desierto. El mejor consejo es tomarlos rectos, sin volantazos bruscos.



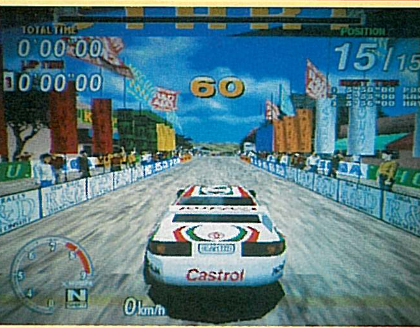
Aunque el circuito del desierto sigue siendo el más fácil, no cabe duda de que lo han complicado bastante respecto del aparecido en SEGA RALLY. Algunas curvas son realmente cerradas.



Cada uno de los coches responde de un modo diferente, y ese detalle se nota nada más comenzar los distintos tramos. Una buena marca son 59,286 segundos y llegar el undécimo.

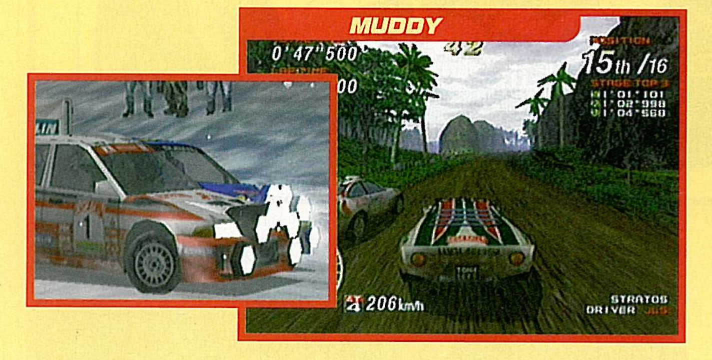








Sega Rally [1995]. La recreativa que dio pie a la saga fue un completo éxito allá por el año 95, cuando el famoso y todopoderoso *Model 2* se abría paso a base de disparos -Virtua Cop 2- y mandobles de todas clases y colores -Virtua Fighter 2-. Sus cientos de miles de polígonos por segundo han quedado muy atrás aunque, como los grandes clásicos de *sprites* de la casa, todas sus opciones siguen estando vigentes. Aquella primera versión estaba protagonizada por dos clásicos: el Lancia Delta Integrale y el Toyota Celica. Aunque nunca se llevó a cabo, existen imágenes en algún lugar de SEGA ENTERPRISES de Sega Rally con un tercer coche: el, por entonces, Subaru Imprezza de Carlos Sainz. La negativa de uno de los patrocinadores dio al traste con la posibilidad.







Dreamcast

CHAMPIONSHIP



Es en la montaña, con sus castillos, donde la nitidez del juego se hace más palpable. En muchas ocasiones os saldréis de la calzada mirando las espectaculares postales del fondo.



Las curvas en este circuito se cierran mucho más, y superarlas es complicado al principio. En el modo de cambio manual es mucho más sencillo y los derrapes se controlan mejor.



La amplitud de la calzada permite en ciertos tramos de asfalto abrirse para robar unos segundos al cronómetro. Un buen tiempo en este circuito es 1:06:327 en el sexto puesto.



SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

un volantazo certero. Así de sencillas eran las cosas hasta que llegó un tal SEGA RALLY y cambió por completo estas premisas sumando al freno y acelerador una cosa llamada palanca de cambios. Ese monumental acierto, sumado al hecho de tratar por vez primera el mundo de los rallyes con total veracidad, le hicieron acreedor de una fama que hoy sigue sin menguar. Al revés, ésta ha sido reforzada. **SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP** para ***DREAMCAST*** es -ya lo hemos dicho antes- el mejor juego de conducción que existe sobre consola alguna por varias razones: mantiene el modo de juego de la recreativa, la suavidad de sus movimientos es perfecta al igual que la resolución de todos los objetos, los variados efectos de luz y reflejos de los coches, los circuitos y la manera de terminarlo en modo *Arcade*. Ah, no os olvidéis de los efectos de sonido y las músicas.

MULTIJUGADOR

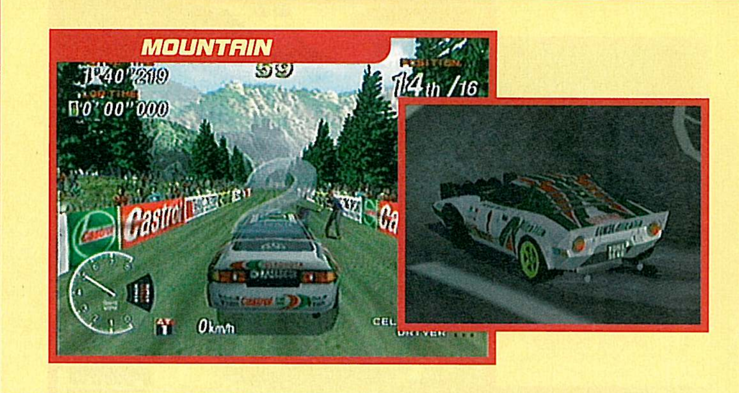
Sega Rally 2 Championship puede jugarse a través del modem incorporado en la consola o con el tradicional ´split-screen´ y dos mandos.

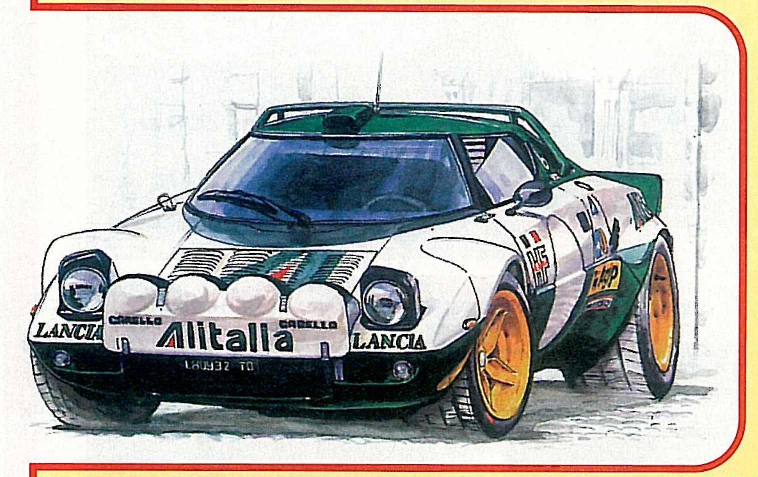
Esta secuela del clásico se agarra al asfalto de la recreativa con muchas ganas, replicando cada una de sus curvas y rectas y obligando al usuario a utilizar las mismas armas que pone en práctica al jugar con la versión callejera. Si por las buenas es sencillo comenzar a divertirse, es decir, frenando y acelerando simplemente, hacerlo con fundamento mediante el cambio manual de las marchas es ya el *summun* de la diversión, el espectáculo visual y la perfección técnica. Si todos los lanzamientos de ***DREAMCAST*** van a tener esta calidad en un futuro, le auguramos un gran futuro al invento para algarabía de los usuarios. Palabra.

J. L. SKYWALKER

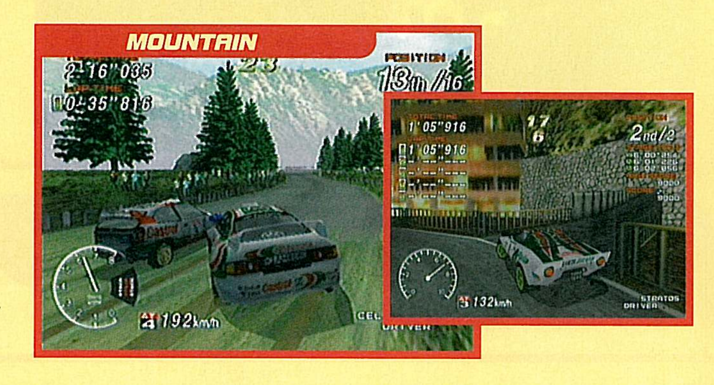


MOUNTAIN





MOUNTAIN



Modo Arcade

SNOWY



En la nieve es más difícil maniobrar, es obvio. El mejor consejo es no tocar el freno bajo ningún concepto o, en todo caso, dejar de acelerar al entrar en las curvas para no salir despedidos.

SNOWY



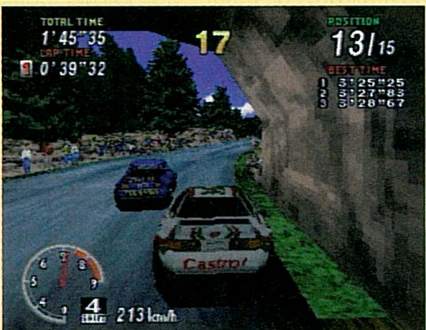
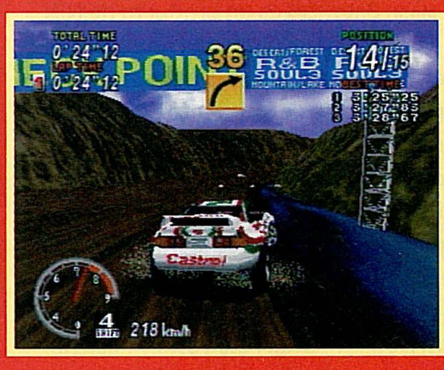
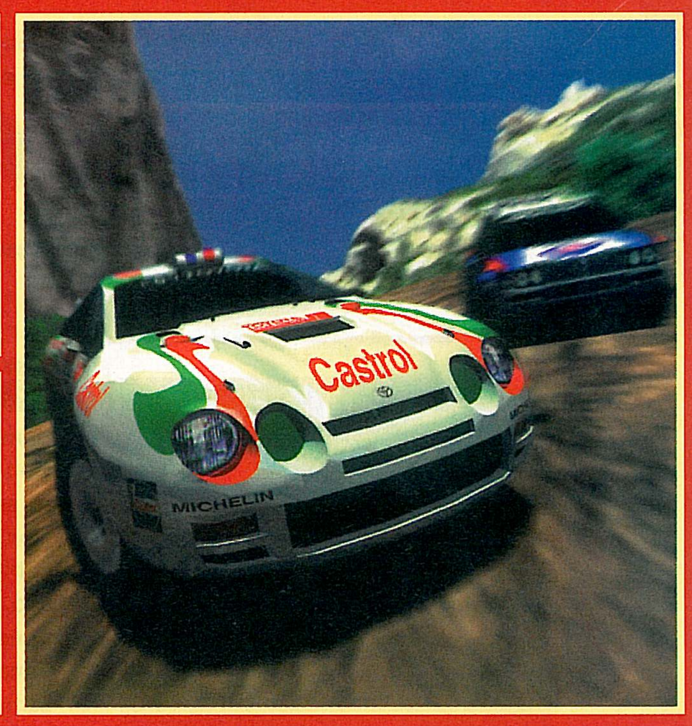
En este circuito el hielo nos puede hacer perder unos segundos preciosos que nos impedirán hacer un buen resultado. Si podéis, practicar antes de entrar en el modo Arcade.

SNOWY



Al igual que ocurre en el desierto, los Overjumps hacen su aparición precediendo a una de las curvas más peligrosas. Un buen tiempo en este circuito es 1:09:678 en quinto puesto.



Sega Rally [SS-1996]. Se trata del mejor juego que existe, ha existido y exitirá para Sega Saturn nunca, a pesar de que no pertenecía a la última hornada de juegos para la máquina. Muy por encima de la otra gran conversión de SEGA en el género de la conducción, Daytona Usa, el trabajo de los programados de AM2, llevando a los límites permitidos de la consola todas las posibilidades de juego de la recreativa original y no perdiendo en el intento más que unos pocos polígonos es, por sí mismo, el mejor argumento que existe para comprarse, tener y mantener una de estas maltratadas máquinas. En la versión *PAL* se mejoraron algunos detalles importantes: los movimientos a pantalla completa se hicieron más rápidos y la suavidad se mejoró todavía más.

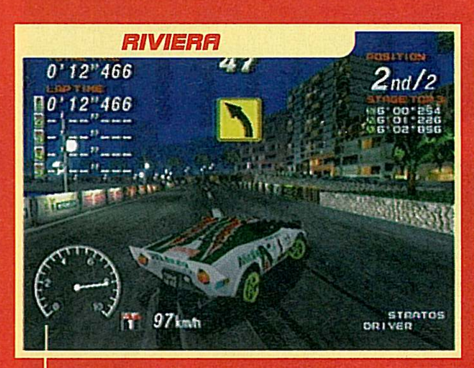








Sega Rally 2 incorpora nuevos modos de juego como la competición 10 Years y los consabidos multijugador, Time Attack y Arcade Mode. Además, podemos personalizar más de 20 coches.



El circuito Riviera parece sacado de las calles de Montecarlo y ofrece largas rectas, tramos muy cerrados en los que hay que reducir a primera y muy poco tiempo disponible.



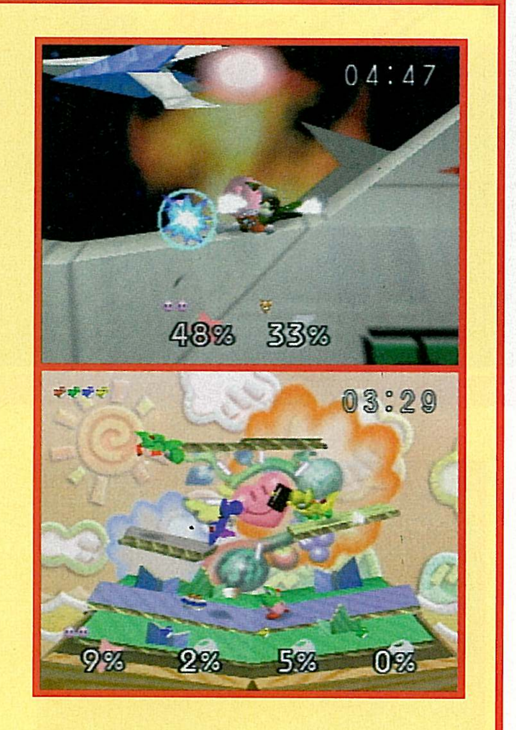
Los efectos de luz del coche al pasar bajo las farolas son espectaculares, aunque en comparación con otros escenarios, Riviera puede parecer mucho más austero.



En este circuito hay un pequeño tramo de bonus al que podemos acceder desde el trazado principal. Tenemos un tiempo añadido al que estemos invirtiendo en completar el modo Arcade.



El sueño de muchos usuarios se ha hecho realidad: por fin todos los personajes de la factoría NINTENDO podrán saldar sus diferencias a base de golpes, llaves y magias al más puro estilo STREET FIGHTER. Es tu oportunidad de acabar con esa mascota que tanto odias...

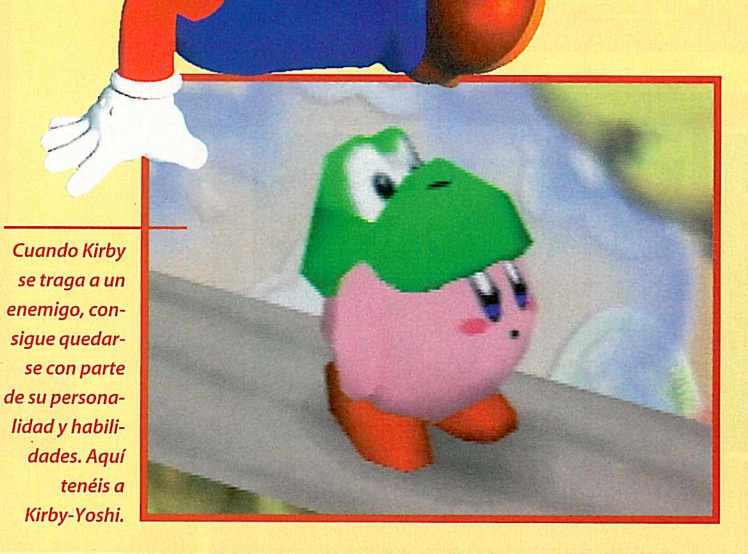


SMASH BROTHERS es un producto de NINTENDO puro y duro, que reúne por vez primera a todas las estrellas de la constelación para disfrute de sus cientos de millones de amigotes. Pero además de esa congregación de eminencias, NINTENDO ha tenido la habilidad de incluirlas en un mismo cartucho, para que ellas solas se las arreglen para poner las cosas en su sitio y zanjar algunos temas pendientes. Mario, Luigi, Link, Kirby, Samus, Donkey Kong, Fox, Yoshi y Pikachu, en principio, se han hecho algo más mayores, han remozado su aspecto con los polígonos pertinentes y se han armado de valor para afrontar este STREET FIGHTER de mascotas con las mayores garantías de victoria. **SMASH BROTHERS** es un juego curioso en el que NINTENDO y HAL LABORATORIES han exprimido las leyendas de sus personajes para enriquecer un cartucho que, de otro modo, hubiera quedado vacío. Se han utilizado las mismas músicas originales, los mismos efectos de sonido tradicionales, las formas, los movimientos de ataque que los personajes han utilizado en aventuras precedentes (Kirby aspirando todo lo que le rodea, Donkey Kong golpeando el suelo, Fox y su láser, Yoshi y su lengua, Link con su escudo y su espada...), se han calcado y, posteriormente, dado vida tridimensional a los escenarios y, por si fuera poco, le han añadido las suficientes gotas de humor como para soltar alguna carcajada que otra. Obviamente, huelga decir que los sedientos usuarios que

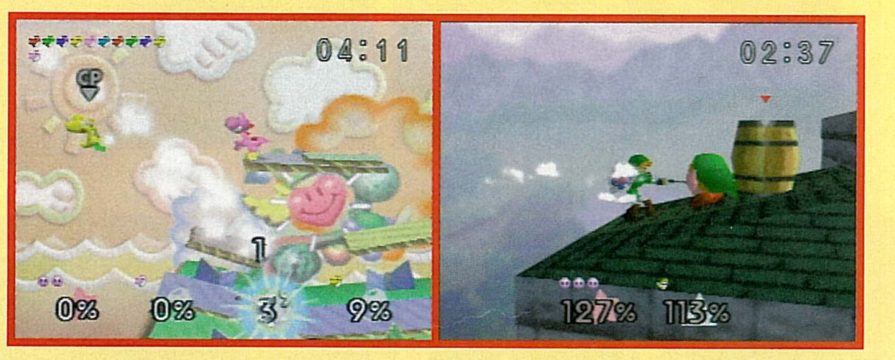




SMASH BRO



Cuando Kirby se traga a un enemigo, consigue quedarse con parte de su personalidad y habilidades. Aquí tenéis a Kirby-Yoshi.





Los combates no se deciden en función de una barra de energía, sino por un porcentaje de victoria o tras echar del escenario de lucha al contrincante con un golpe certero.





busquen sangre, vísceras y dramáticos golpes terminales deben cambiar de canal. ¿Os imagináis al pobre Kirby desangrándose sobre las verdes planicies del escenario mientras se escuchan los berridos atronadores de un eufórico Yoshi? NINTENDO ha dejado las cosas en su sitio y ha vuelto a dar toda una lección de civismo jugable al resto de empresas del sector. Dicen que lo cortés no quita lo valiente.
A pesar de todo, **Smash Brothers** es un original cartucho que no puede ser encasillado exclusivamente como de lucha. Lo es, eso es obvio -sólo hay que echar un vistazo a las pantallas-, pero el acierto de NINTENDO ha consistido en darle la apariencia de un *arcade* variado con muchos enemigos de esos que habitan en los finales de nivel. Ahí resi-







Enemigos. Nunca antes se había producido un duelo de este calibre, ya que es la primera vez que NINTENDO realiza un ejercicio de estas características. Y, la verdad, sorprende bastante cómo se ha lanzado a un género tan comprometido y que puede ser vinculado, de algún modo, con actitudes violentas. Precisamente la sensación que trasmite **Smash Brothers** al jugar es su absoluta inocencia y ausencia de planteamientos que no sean los puramente divertidos. Cada golpe, cada llave especial, ha sido diseñada para no dejar en el usuario ninguna huella violenta y se nota... Aunque mucha culpa de esta sensación la tiene la propia trayectoria de sus protagonistas.



Todos los escenarios están basados en fases aparecidas en los juegos de sus protagonistas: aquí tenéis a Samus, Kirby, Link, Mario y Luigi y Fox.



SMASH BROTHERS

de su encanto: las peleas, las luchas por equipos en modo cooperativo contra el ordenador, las fases de *bonus* y el gran guante final, huelen a enemigo gordo (*final bosses* que diría el poeta), con todos sus puntos débiles y movimientos predefinidos que lo hacen previsible y, por lo tanto, superable. Técnicamente el juego es sobresaliente, ya que se aprovecha de las ventajas del cartucho de expansión y dobla la resolución y nitidez de las imágenes, acercando el cartucho a la categoría de notable alto, muy alto. Pero no temáis, aunque os hagáis con los mandos de alguno de estos ocho personajes, existen otros cuatro que podéis conseguir al terminaros el juego en el modo normal. Eso tiene su traducción en más llaves, escenarios, movimientos, músicas y recuerdos de un montón de juegos que pertenecen por derecho propio a la historia con mayúsculas de los videojuegos. Historia en la que NINTENDO no ha dicho todavía su última palabra...

J. L. SKYWALKER

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO/HAL
PROGRAMADOR	NINTENDO

El último enemigo al que os enfrentáis en SMASH BROTHERS es el guante blanco de Mario... ¡Sí!, ese que aparece en la mayoría de sus programas y que él personalmente ha lucido en los últimos años...

Lucha. **A pesar de reunir a un buen puñado de estrellas con todas sus señas de identidad (movimientos, músicas, efectos de sonido, etc.), SMASH BROTHERS ha sabido diferenciarse proporcionando nuevos ingredientes que el usuario sabrá valorar. Hasta el más mínimo detalle está cuidado, y eso se nota en su puesta en escena. De todos modos no os confundáis: este cartucho es un juego de lucha. Nada más.**

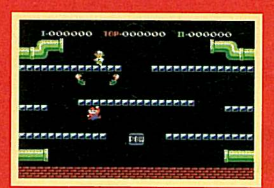




Cuando dos personajes iguales luchan, uno cambia el color de su indumentaria. A la derecha, Donkey Kong a punto de despeñarse.

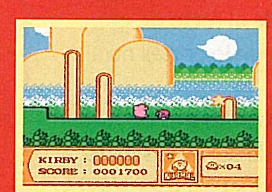
Los siete magníficos

Mario, el genio



Mario es el estandarte de la compañía y ha protagonizado grandes cartuchos y sagas como SUPER MARIO BROS (NES), SUPER MARIO LAND (GB), SUPER MARIO WORLD (SNES) y el moderno SUPER MARIO 64 (N64). No olvidéis los SUPER MARIO KART (SNES-N64) o los MARIO BROS (pantalla superior)...

Kirby, la figura



Este curioso artefacto vivo llamado Kirby que se hincha como un globo es de los personajes más simpáticos del mundo. Recordad sus KIRBY ADVENTURE y PINBALL LAND, entre otros.

Link, el romántico



Tiene tantos años como anhelo de seguir salvando a su princesa Zelda de las garras de Ganon. Entre sus logros encontramos THE LEGEND OF ZELDA (NES), ZELDA II: ADVENTURE OF LINK (NES), A LINK TO THE PAST (SNES), LINK´S AWAKENING (GB), OCARINA OF TIME (N64) y un par de incursiones en el CDI de Philips.

Fox, el intrépido



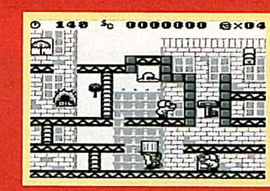
Dos juegos nada más, pero todos con una calidad técnica y de juego descomunal: STARFOX (SNES) con chip super FX y todo, y LYLAT WARS (N64), alias STARFOX 64 en el resto del mundo.

Metroid, el héroe



Está entre los preferidos del público más exigente, porque sus juegos son complejos puzzles de interminable diversión. Tiene tres cartuchos en su haber: METROID (NES), METROID II: RETURN OF SAMUS (GB) y SUPER METROID (SNES).

Donkey Kong, la fuerza



Salió con retraso, pero últimamente está muy cerca de los grandes de la casa. Ha protagonizado, directamente, DONKEY KONG (GB), DONKEY KONG LAND (GB), DONKEY KONG COUNTRY (SNES) y algunas apariciones estelares en los MARIO KART.

Yoshi, el elemento

Quedaros con sus apariciones en SUPER MARIO WORLD 1 y 2 (SNES) y el espléndido YOSHI´S STORY (N64).



Los seguidores de esta genial saga de KONAMI, como nuestro estimado y narigudo **Nemesis**, se asustarán al comprobar que la nueva entrega está basada en el típico planteamiento de los juegos de rol nipones, en detrimento del habitual género de plataformas. Además, han incorporado a la historia a un nuevo protagonista encarnado por Hajime, un niño de nueve años.





GANBARE GOEMON

TENGU TO UNO GYAKUHYU

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE JAPAN



La presentación del juego es la parte más colorista del cartucho y donde se nos cuenta cómo es la inclusión del nuevo protagonista. La acción se desarrolla en dos mundos paralelos.



Otros Goemon

Si el juego de rol que ahora os comentamos es la tercera entrega de esta saga para *Game Boy*, antes aparecieron dos *arcades* de plataformas de diferentes características. El más destacable fue el primero de ellos, cuya aparición en el año 1991 rompió esquemas para la portátil de NINTENDO. Del segundo, aparecido hace dos años y medio, mejor olvidarse, ya que era de inefable calidad.

Como suele ocurrir en los juegos del género de rol provenientes de **Japón**, sólo si tienes los suficientes conocimientos del idioma nipón podrás disfrutar plenamente de la trama del cartucho. En la colorida presentación (se trata de un juego compatible con *Game Boy Color*) se puede adivinar cómo Hajime, un chaval de nueve años, se introduce en su videojuego favorito, el cual por supuesto está protagonizado por los personajes de la peculiar saga de KONAMI.

La acción se desarrolla entre dos diferentes mundos: el real y el del videojuego. Ambos están formados por unos mapeados bastante extensos, aunque hay que aclarar que también son demasiado lineales. Según nos movamos por cualquiera de los dos mundos, aparecerán aleatoriamente enemigos a los cuales deberemos enfrentarnos por turnos. Gráficamente es muy sencillo, tanto en diseño como en la paleta de color, pero como todo juego basado en Ganbare Goemon, tiene sus alicientes. **A. GREPPI**





Saturn

Los años pasan, las nuevos sistemas se suceden, pero SEGA parece obstinada en no olvidar a dos de sus más emblemáticos títulos para *MEGA DRIVE*. Mickey y Donald resucitan de los extinguidos 16 *bits* para caer en los casi agonizantes 32, en una recopilación simpática pero carente de cualquier tipo de novedad o extra.

Con SEGA totalmente volcada en su flamante ***DREAMCAST***, los lanzamientos japoneses para ***SATURN*** se pueden contar actualmente con una sola mano (la de un *Yakuza* con pocos dedos). Entre ellos, uno de los más peculiares es este nuevo volumen de SEGA AGES, que en lugar de recoger alguna recreativa añeja, acoge una recopilación de dos inolvidables títulos DISNEY ¡para ***MEGA DRIVE***!: CASTLE OF ILLUSION y QUACKSHOT. Y no es la primera vez que SEGA reune estos dos clásicos. Ya lo hizo en un cartucho para ***MD*** llamado THE DISNEY COLLECTION, que alcanzó un 93 en el número 57 de SUPERJUEGOS (Enero del 97). Ambos juegos son una completa delicia, capaces aún hoy en día de deleitar a los *fans* de las plataformas. Pero trasladarlos a ***SATURN*** a pelo, sin *extra* alguno (banda sonora mejorada, ilustraciones... ¡lo que sea!) y con el único aliciente de su reducido precio (unos 4.000¥) da un poco de vergüenza ajena. Si por lo menos se hubiera incluido el también clásico WORLD OF ILLUSION... En fin, un CD sólo para muy mitómanos. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	CDROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

SEGA AGES
CASTLE OF ILLUSION + QU

CASTLE OF ILLUSION

Antes de ser destronado por SONIC, CASTLE OF ILLUSION estaba considerado el referente visual y "plataformesco" en *MEGA DRIVE*. Su lanzamiento en 1990 cayó como un auténtico bombazo entre los usuarios, principalmente por sus gráficos, aunque su jugabilidad y sobre todo su banda sonora son los que mejor han soportado el paso del tiempo. La música del segundo mundo, el país de los juguetes, es una de las mejores y más pegadizas que llegó a producir el *chip* YAMAHA de *MD*. Aunque no hubiera estado de más la incorporación de una banda sonora especial de CD, como sucedió con los SEGA AGES de OUT RUN o AFTERBURNER.



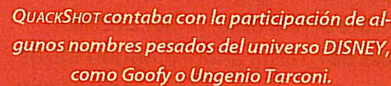
Además de la bruja de Blancanieves, CASTLE OF ILLUSION también incluía otros secundarios de lujo, como un gemelo del dragón Elliot.



QUACKSHOT

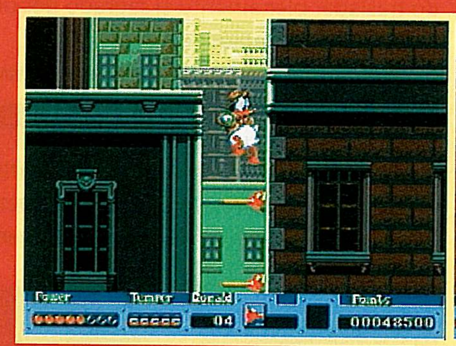
En 1991 (llegó en el 92 al mercado europeo) SEGA produjo el otro gran clásico DISNEY para ***Mega Drive***. QuackShot convertía al Pato Donald en un aventurero al más puro estilo Indiana Jones que, acompañado de sus tres sobrinos y armado con una pistola lanzadesatascadores, recorría el mundo entero en busca del legendario tesoro del rey Garuzia. Combinando hábilmente la plataforma con ligeros toques de aventura, QuackShot mantiene en su adaptación a ***Saturn*** toda la jugabilidad que le dio la fama, aunque como Castle Of Illusion, carece de cualquier tipo de *extra*. Jamás volverás a ver un CD con tan poca información.

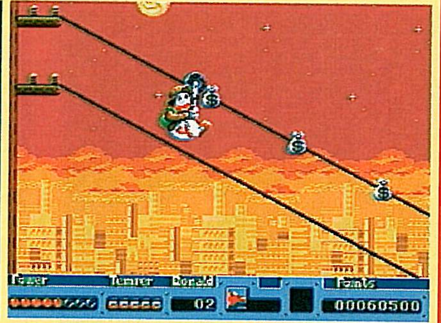




QuackShot contaba con la participación de algunos nombres pesados del universo DISNEY, como Goofy o Ungenio Tarconi.

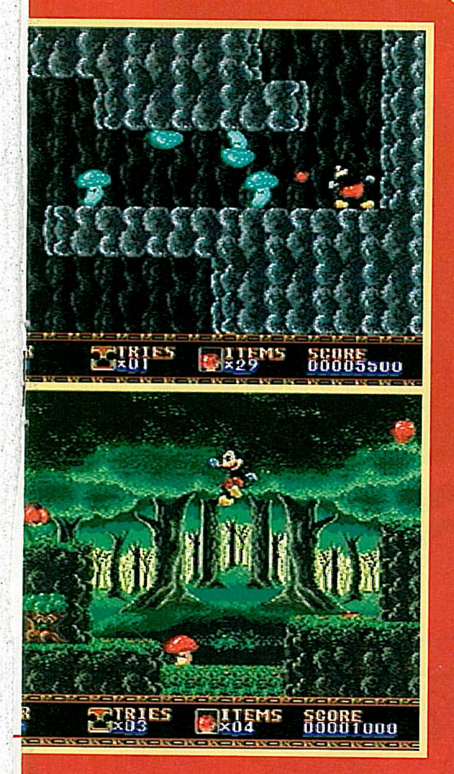
ACKSHOT



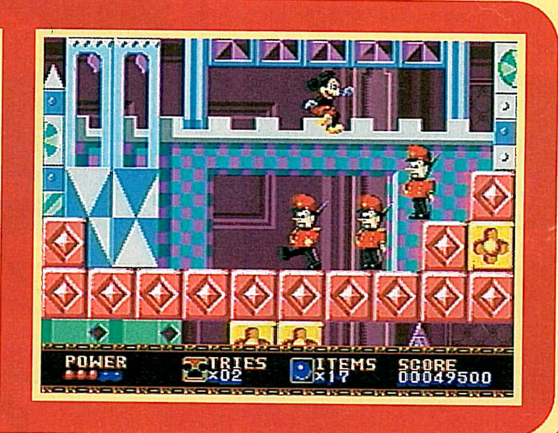
















Pocas cosas pueden considerarse más *Made in Japan* que el sagrado deporte del sumo. Esos orondos luchadores que mueven sus carnes encima de un *tatami* de arena prensada, regresan a *NINTENDO 64* de la mano de la compañía programadora BOTTOM UP. Un estupendo simulador que impresionará a los amantes de «El País del Sol Naciente».

Nintendo 64

La compañía nipona BOTTOM UP, aunque desconocida en nuestro país, ha adquirido bastante prestancia en «El País del Sol Naciente», gracias a títulos como el juego de rol ONNEGAI MONSTERS, o la primera entrega de este **OHZUMOU 64**.

Aunque ya habíamos visto antes juegos de sumo para consolas otras consolas de NINTENDO, como OHZUMOU SPIRITS y SUMO MASTERS para ***SUPER NINTENDO***, o GAN OHZUMOU para ***GAME BOY***, hasta ahora ninguno de los cartuchos antes mencionados habían logrado trasladar plenamente el sagrado deporte japones a un videojuego.

Si no has visto la primera entrega para ***NINTENDO 64***, el cartucho sigue la misma línea que su antecesor: combina combates entre *sumotoris* con un divertido modo historia en el que debemos recorrer los principales torneos del país, derrotando a los distintos luchadores para así convertirnos en *yokozuna*, es decir, campeón de campeones.

Gráficamente el programa es muy espectacular, ya que los gráficos de los luchadores son muy grandes en los combates, y aún más grandes en las repeticiones y en el modo historia. Los menús son bastante sencillos gráficamente, pero siempre aparece algún que otro personaje en movimiento, lo que los hace bastante simpáticos.

El sonido es bastante curioso, con melodías típicas japonesas. Además, podemos escuchar los nombres de las llaves con que se ha finalizado cada combate.

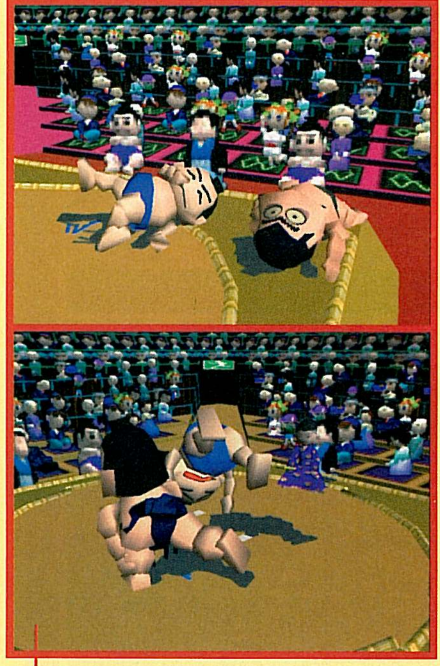
Por fin un videojuego hace justicia a un deporte del que hasta ahora sólo habíamos podido ver en la tele.

A. GREPPI

SUPER Information

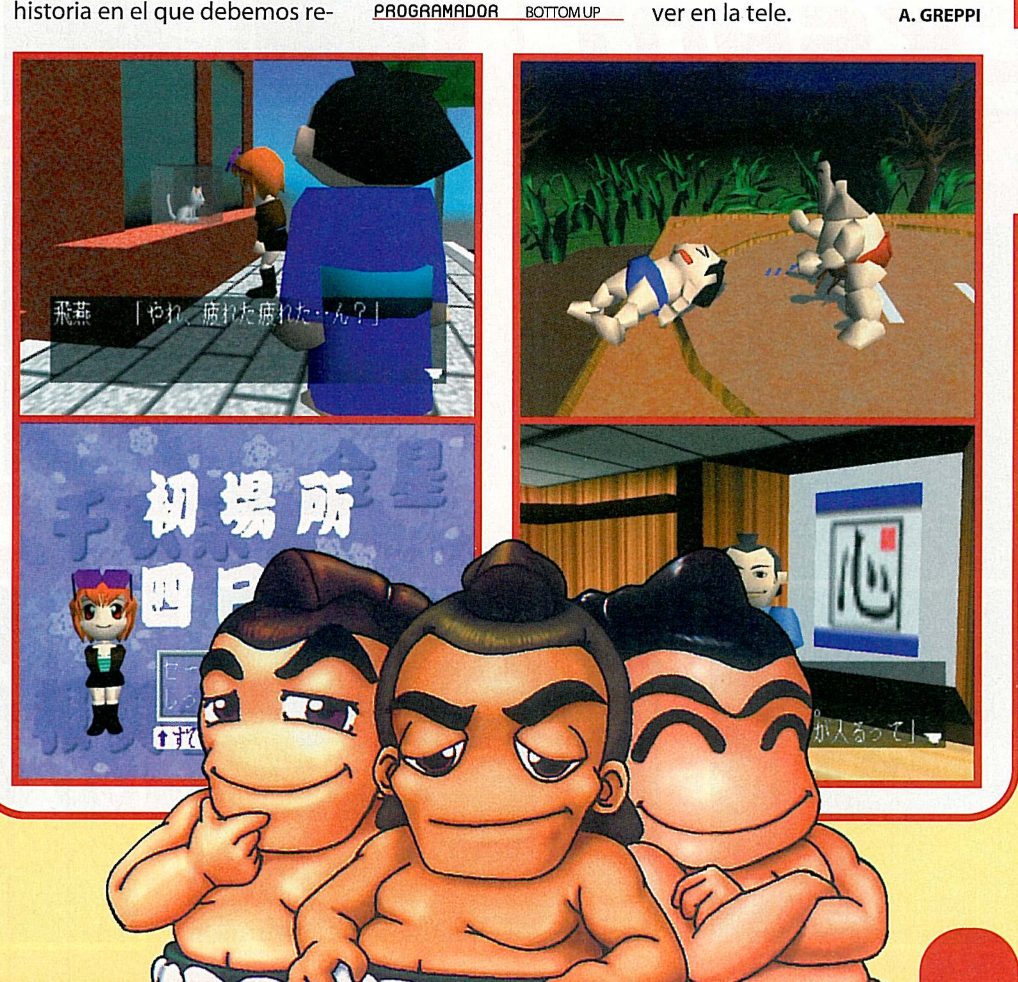
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	BOTTOM UP
PROGRAMADOR	BOTTOM UP





Ya sabemos que no se trata de un juego de lucha al más puro estilo beat´em-up, pero los combates son muy divertidos, lo que nunca antes habíamos encontrado en otros juegos basados en el sagrado deporte japones.

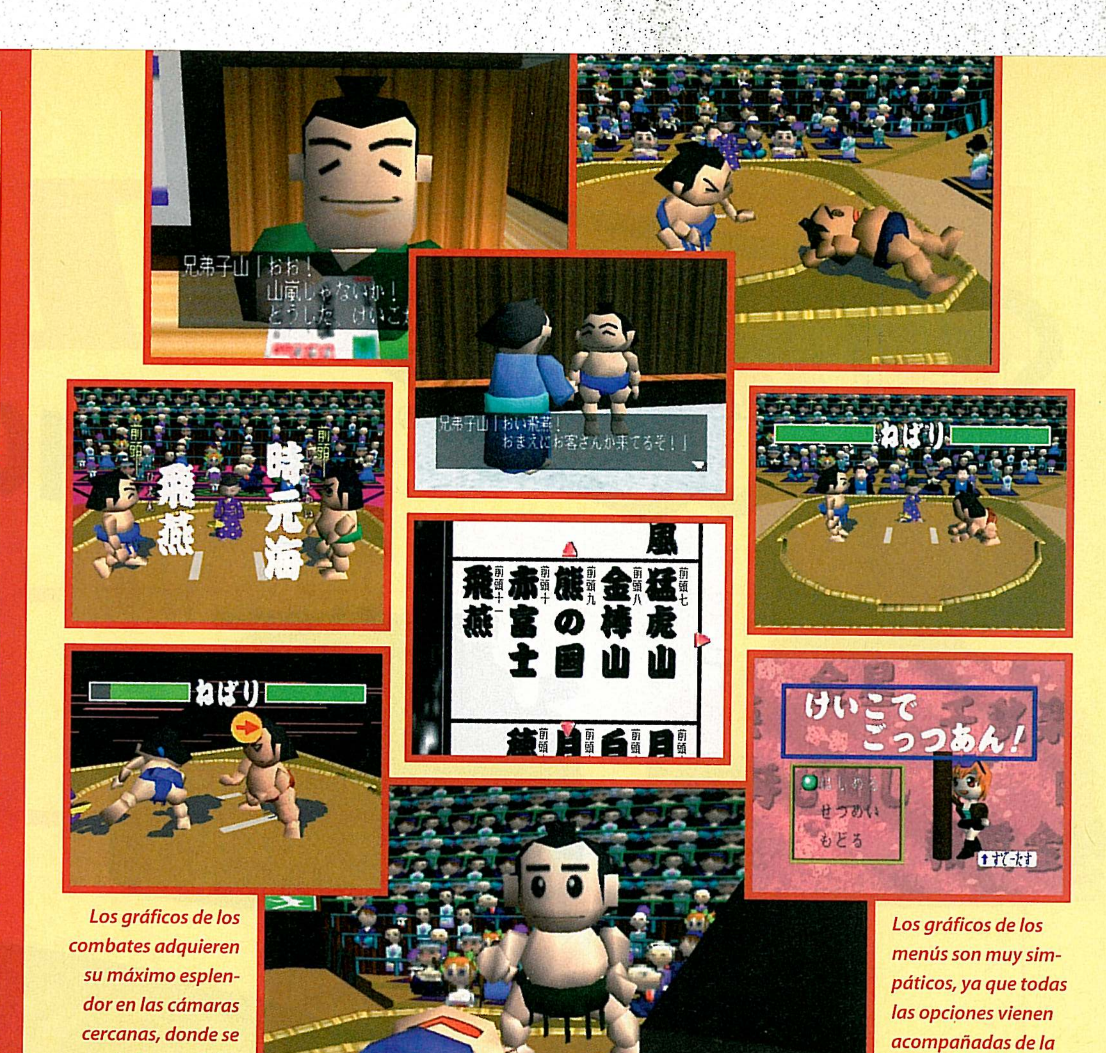








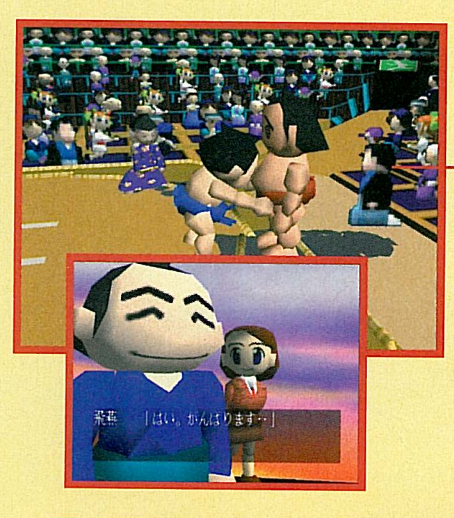
Modo historia. La parte más peculiar de este juego de BOTTOM UP es la historia que acompaña a los combates. Deberemos luchar en los distintos torneos que se celebran en diferentes ciudades de **Japón** durante la temporada regular. Además, tendremos que seguir los consejos de nuestro entrenador y podremos *ligar* con nuestras admiradoras. Los gráficos de estas escenas son simpáticos y están cuidados hasta el último detalle.



Los gráficos de los combates adquieren su máximo esplendor en las cámaras cercanas, donde se aprecia hasta el último detalle de los luchadores.

Los gráficos de los menús son muy simpáticos, ya que todas las opciones vienen acompañadas de la correspondiente animación de uno de los personajes.

HZUMOU 2 64



Todas las llaves han sido perfectamente recreadas. Así, realizar Yori-kiris o Masawus será cosa de niños si nos aprendemos antes las combinaciones de botones adecuadas.





Entrenamientos y poderes especiales. Entre torneo y torneo podremos entrenarnos para mejorar nuestro rendimiento. Este entrenamiento no sólo se reduce a combates contra distintos *sparrings* como en el boxeo, sino que también podremos centrarnos en diferentes partes de nuestro cuerpo. En el modo historia aparecen diversos objetos y poderes especiales que podremos emplear del mismo modo que los entrenamientos para hacernos más fuertes en los combates contra los rivales.

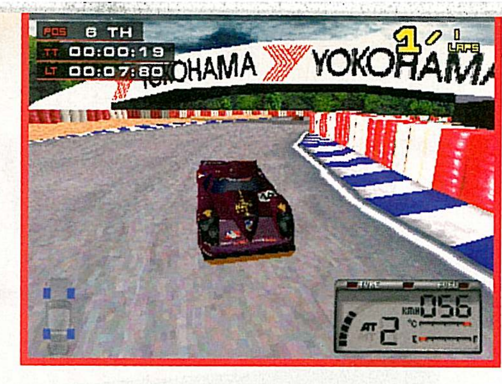

LE MANS®
A LA HO
24 HORAS

RA SEÑALADA

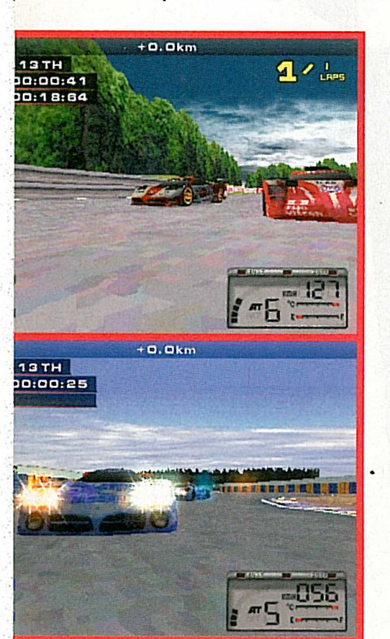
Son 24 horas de auténtica pesadilla para los pilotos que participan en la legendaria prueba. Pero al mismo tiempo, supone una de las mayores experiencias que un piloto profesional puede vivir. INFOGRAMES, de la mano del grupo británico EUTECHNYX, nos propone participar en la mítica prueba. Una experiencia que podréis llevar a cabo en Mayo de este año. Mientras tanto, disfrutad con la primera toma de contacto que SUPER JUEGOS tuvo en la ciudad francesa de Le Mans.







Nada queda fuera del alcance de los videojuegos, y menos cuando se habla de un género tan explotado como el de los simuladores automovilísticos. No son las **24 Horas de Le Mans** una de las carreras que más adeptos congregue, sobre todo en nuestro país, pero no es menos cierto que la repercusión que obtiene más allá de nuestras fronteras es realmente importante. De cualquier modo, nunca faltan las coletillas que allá por Junio todos las secciones deportivas de los informativos diarios incluyen para recordarnos que la mítica cita automovilística ya ha tenido lugar. Y es que una de las pocas versiones de la carrera que recordamos, cuyo éxito fue bastante elevado, hay que atribuírsela a la nipona KONAMI , quén creo una estupenda ***Coin-Op*** llamada Wec Le Mans, en la que la técnica del *scaling*, de moda por

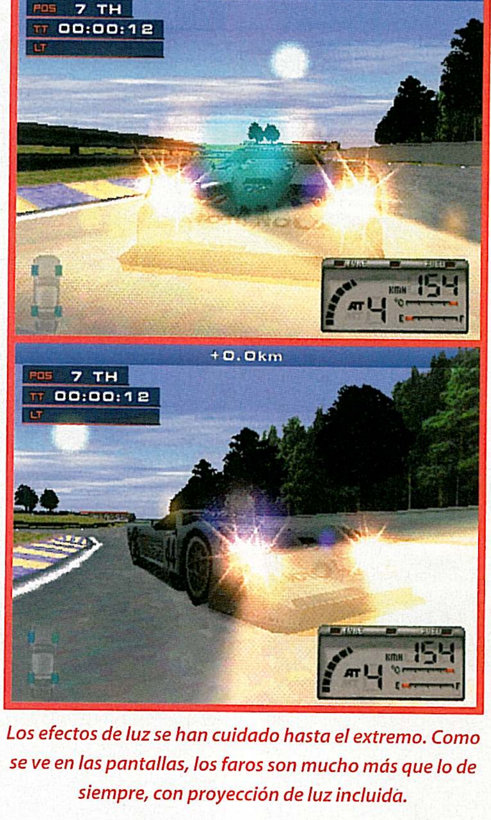




El juego cuenta con diferentes vistas, pero es en las repeticiones en las que se le saca todo el potencial gráfico al motor 3D del juego. Las pantallas, por desgracia, no muestran el movimiento.

aquellos días, era la gran protagonista. La evolución de los sistemas desde aquellos días ha sido especialmente significativa, y de las pobres técnicas 2D hemos pasado a una tecnología 3D que, hoy por hoy, lo abarca todo, incluso aquellas creaciones que jamás imaginamos con volumen.

Y es precisamente en los simuladores automovilísticos donde más se ha aprovechado la tecnología 3D, con resultados que últimamente rozan la pura ciencia ficción. Sumergirse en un nuevo proyecto de estas características sólo es posible si se cuenta con la seguridad de saberse con la capacidad suficiente para superar todo lo visto hasta ahora. Ese debe ser el sentimiento de INFOGRAMES, y más concretamente del grupo de programación EUTECHNYX, que ha sido el encargado de recrear la mítica carrera, tanto en **PLAYSTATION** como en **COMPATIBLES PC**. Para mostrarnos el estado en que se encuentra actualmente el proyecto, INFOGRAMES nos trasladó al mejor lugar posible, al mismísimo circuito de **Le Mans**, en pleno corazón de **Francia**, donde la gente de EUTECHNYX respondió a las preguntas de la prensa especializada de toda europa, al tiempo que nos mostraban *in situ* el propio juego corriendo bajo ***PLAYSTATION***. Antes, a bordo del autocar que trasladaba a la prensa, se realizó un rápido *tour* por las partes urbanas del circuito, una actividad que más tarde serviría para comprobar la fidelidad gráfica del juego, por lo menos en lo que a la configuración del circuito se refiere. Tras algunas horas de testear exhaustivamente el juego, llegó la hora de las grandes emociones, en las que uno por uno la prensa europea fue desfilando a bordo de dos preciosos **Ferrari**. Un circuito de entrenamiento fue el lugar elegido por los responsables de la instalación deportiva para llevar a cabo tal actividad, más que suficiente a tenor de las caras de susto que más de uno mostraba al bajar de los vehículos. Después de esto nada parecía igual, y en cierto modo nos hizo pensar si realmente resultaba rentable mostrarnos este tipo de experiencias, pues un juego, por muy bueno que sea, es obvio que nunca llegará a emular a la propia y palpitante realidad.

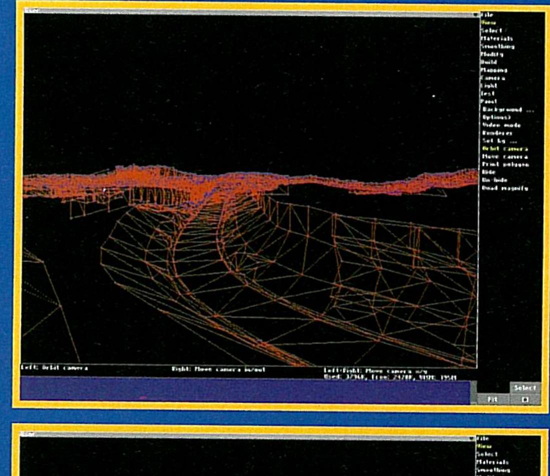


Los efectos de luz se han cuidado hasta el extremo. Como se ve en las pantallas, los faros son mucho más que lo de siempre, con proyección de luz incluida.

En fin, las líneas de esta revista no están orientadas a contar nuestras experiencias personales, y sí para acercaros las últimas novedades que nos ofrece el mundo del videojuego. Por eso, es hora de entrar en detalle y desgranaros, uno por uno, todos los aspectos del que promete ser uno de los mejores juegos de conducción para ***PLAYSTATION***, una de las principales apuestas de la francesa INFOGRAMES para los meses venideros: Las **24 HORAS DE LE MANS**.

A primera vista, hay dos aspectos que recuerdan al juego que marcó

Circuitos

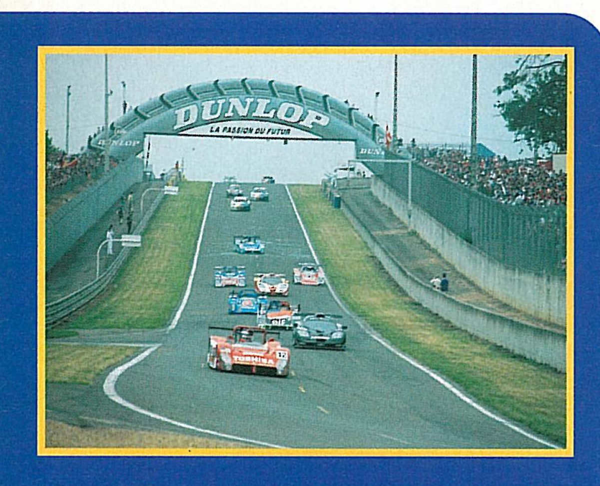




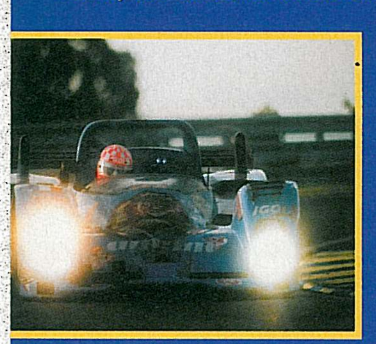
EUTECHNYX ha trabajado mucho para conseguir que los circuitos sean hiper-realistas. Han creado un motor 3D que, además de recrear con fidelidad tanto el circuito de Le Mans como el resto de trazados, evita por completo la desaparición de polígonos cuando éstos se encuentran muy cerca del punto de vista. En las imágenes superior e inferior podéis ver el proceso de creación de los diferentes circuitos del juego.







La Carrera. Se celebra todos los años en el mes de Junio, este año concretamente en el fin de semana del 12-13 de ese mes. En el trazado en el que se desarrolla la carrera (una mezcla de circuito de velocidad y urbano) se congregan 185.000 personas, mientras que la difusión del evento por televisión es extraordinaria, con coberturas de varias horas en Japón, Estados Unidos, Alemania, Gran Bretaña, etc. Como anécdota, comentar que la velocidad máxima en carrera suele alcanzar los ¡¡350 Km/h!! Increíble.





Todavía queda mucho por mejorar en este 24 Horas de Le Mans, pero lo que sí está muy claro es que, de seguir con la misma progresión, puede convertirse en uno de los títulos destacados de 1999.

un antes y un después en los juegos de conducción, por lo menos en lo que al mundo de las consolas se refiere: Gran Turismo. El uso de texturas dobles para la creación de reflejos en la superficie del coche y las repeticiones «hiper-realistas», hacen que la apariencia visual de este **Le Mans 24 Hours** (así se llamará en gran parte de **Europa**) sea extremadamente real. El motor gráfico utilizado, ejecutado sobre una resolución de 512x240 *pixels*, proporciona una velocidad de refresco de 25 cuadros por segundo, lo que en el sistema *PAL* supone la mitad del refresco de un televisor. Con esto se logra una suavidad aceptable, aunque siempre lejos de los 50 cuadros por segundo que algunos juegos han llegado a mostrar (60 en el caso de los sistemas *NTSC*). De cualquier modo, el mérito es considerable, pues no en vano cada vehículo que aparece en pantalla cuenta con la friolera de 500 polígonos, un número que podría haberse reducido ostensiblemente de no ser por la genial cualidad del motor del juego para deformar los vehículos casi a su antojo. Y es ésta, precisamente, una de las características a tener más en cuenta de este juego, ya que la simulación de una carrera como las **24 Horas de Le Mans**, con coches indeformables, habría relegado el modo simulador a un segundo plano. La verdadera esencia de una carrera de ese tipo es la de decidir, en un momento dado, si es preferible continuar con el vehículo en las condiciones en que se encuentra o si, por el contrario, sería más acertado entrar en los boxes para proceder a las pertinentes reparaciones. En otros juegos esta última medida habría supuesto perder irremisiblemente la carrera, pero no así en las **24 Horas de Le Mans**, en el que la inteligencia artificial de los demás vehículos va más allá del seguir por un carril predeterminado, cual coche de feria. Lo más normal es que mientras tomamos una curva, dos coches situados delante de nosotros se golpeen, salgan despedidos y, a causa de los golpes sufridos, entren en boxes en el siguiente paso por meta. Lo mismo ocurrirá cuando los neumáticos, motor u otros elementos del vehículo bajen su rendimiento habitual. La reparación en boxes será una mezcla entre la habilidad de los mecánicos y los reflejos del propio jugador, que debe dar por finalizada la sesión de reparaciones. Y para terminar el apartado técnico hay que hacer mención a la física de los vehículos, con la que se logra que las reacciones

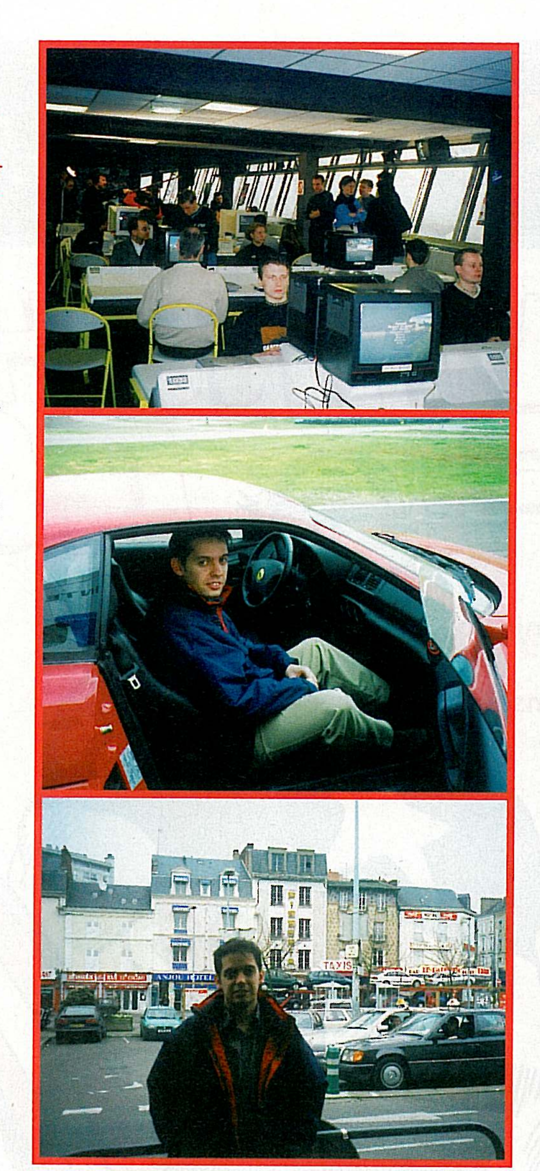


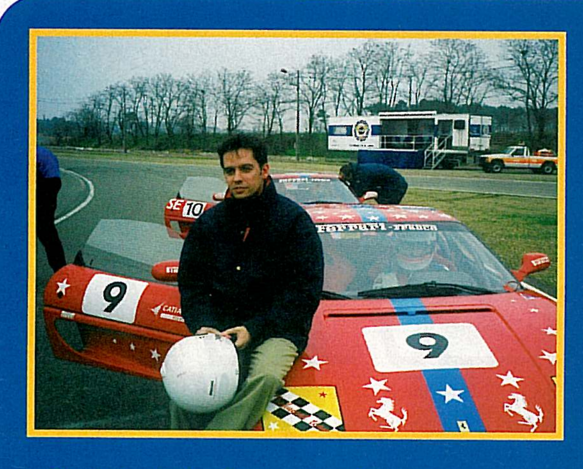
Los vehículos característicos de la prueba se dan cita en este juego. Un auténtico circo con innumerables modelos y formas a disposición del jugador.

de los coches ante determinadas circunstancias sean reales. En cuanto a los modos de juego, las **24 Horas de Le Mans** viene bien surtidas. A los consabidos modos *Arcade*, *Time Attack*, *Simulación*, etc. se añadirá un modo especial en el que se efectúa la carrera tal como se produce, es decir, comenzando al atardecer y transcurriendo durante la noche y el día posterior. Podéis jugar las 24 horas seguidas (aunque es mejor que lo hagáis en varias etapas con la ayuda de una *Memory Card*), pero también existe un modo en el que podréis realizar la carrera en unos pocos minutos. Las condiciones climatológicas os llamarán la atención por lo bien recreadas que están, especialmente la lluvia, con los reflejos de los vehículos sobre la calzada y el chapurrear del agua tras las ruedas de los vehículos. Y para la noche, qué mejor que unos buenos faros, en lo que es uno de los efectos gráficos más logrados de todo el juego. Para terminar, es obligado comentar la presencia de los veinticuatro equipos que participarán en la edición de este año, con su 48 vehículos. Y es que todo en este **24 Horas de Le Mans** está perfectamente supervisado por pilotos habituales de la carrera y la propia ACO, la entidad que se encarga de organizar la carrera todos los años en el pequeño pueblo de **Le Mans**, a 150 Km. de **París**. Vimos el juego, sí, pero también pudimos comprobar que aún le queda mucho para estar al 100%... aunque no tanto como para no aparecer en la fecha prevista en las listas de lanzamientos que INFOGRAMES maneja, es decir, el mes de Mayo de 1999.

J. C. MAYERICK

La sala de prensa del circuito de ***Le Mans*** *sirvió de improvisada sala de juegos para la prensa europea. Allí tuvimos la primera toma de contacto con el juego.*

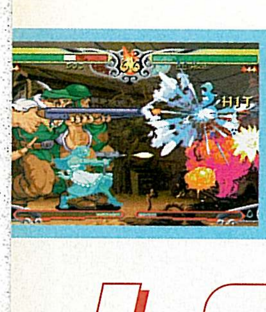




J. C. Belmondo. No, no, aunque lo parezca, el que aparece en la foto no es el galán francés, sino el propio J. C. Mayerick en lamentable pose. Paridas aparte, de aquesta guisa nos presentamos en el circuito de velocidad de Le Mans para dar buena cuenta de los Ferrari que INFOGRAMES nos tenía preparados. No pudimos demostrar nuestras diestras dotes como pilotos en ese momento, pero a cambio disfrutamos de la genial experiencia de correr a varios cientos de kilómetros por hora a bordo de semejante bestia.












LA REVANCHA DE CAPCOM

CAPCOM da fin de una vez por todas al injusto estigma que siempre ha perseguido a *PLAYSTATION*, que sostenía que era una consola incapaz de adaptar los más impresionantes *beat'em-up* en 2D debido a su mínima cantidad de RAM.



Aunque gran parte del éxito obtenido por *PLAYSTATION* en el mundo lúdico radica en la indiscutible calidad de todos y cada uno de sus títulos, los juegos de lucha en 2D siempre habían sido su asignatura pendiente. La única excepcion fue algún que otro título creado especialmente para la consola, ya que a la mayoría de las conversiones de recreativa siempre le faltaba una ostensible cantidad de *frames* de animación, sus cargas eran interminables o, lo peor de todo, se parecía visualmente al juego original pero su jugabilidad dejaba mucho que desear. Desde la aparición de *PLAYSTATION* hasta nuestros días, la mayoría de los géneros han sufrido una impresionante evolución y, hoy por hoy, y ante la salida al mercado de la nueva generación de entretenimiento (*DREAMCAST*, por ahora) podríamos decir que se encuentran al límite, rayando la perfección. El único género que aún no había llegado a ese límite era el que ocupa este reportaje, el de los juegos de lucha bidimensionales. Por este motivo y a modo de reto personal, la gente de CAPCOM ha exprimido sus mentes y el *hardware* de SONY para ofrecernos las más perfectas conversiones de *CPS-2* en una máquina supuestamente muy inferior en lo que al manejo de las 2D se refiere.

Aún no comprendemos el verdadero motivo por el cual estos nuevos títulos son lo mejor que CAPCOM nos ha ofrecido en toda la historia de *PLAYSTATION*, aunque posiblemente, uno de los factores más influyentes sea el hecho de que el mercado de *SATURN*, en el que CAPCOM se desenvolvía de maravilla con su cartucho de 4Mb de *RAM*, está prácticamente extinto. A los seguidores de la consola de SEGA tan sólo les queda esperar a que salgan DUNGEONS & DRAGONS COLLECTIONS y SFA3, que no es poco. Tras estas tres maravillas, cuesta imaginar cómo serán los próximos títulos para los 32 *bits* de SONY, aunque tenemos una pista: la última creación para *CPS-3*, JOJO'S BIZARRE ADVENTURES, está siendo convertida a ***PSX*** y verá la luz en tierras niponas antes de Mayo. **DOC**



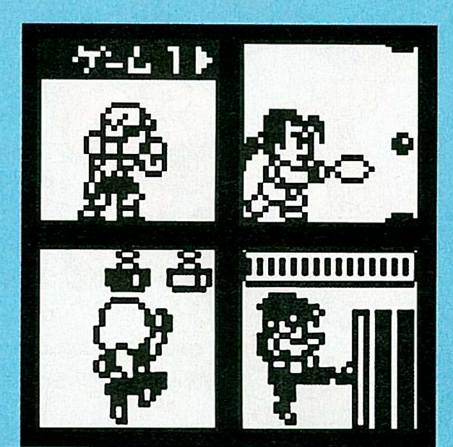





STREET FIGHTER ALPHA 3

Si ya resulta difícil convertir cualquier título recreativo basado en el *CPS-2* de CAPCOM a PLAYSTATION, el mayor mérito en esta ocasión radica no sólo en el parecido extremo con la COIN-OP, sino también en la cantidad de modos nuevos, opciones y personajes que han sido añadidos. Con respecto a personajes, se han sumado Juni, Juli, Guile, Devil Ryu, Shin Gouki y los *New Challengers* Fei Long, Thunder Hawk y Dee Jay. La novedad más importante del juego es el modo *World Tour*, en el que nuestro objetivo es viajar por el mundo repartiendo leña con el objetivo de subir el nivel de experiencia y conseguir *items* que nos permitan hacer todo tipo de movimientos.

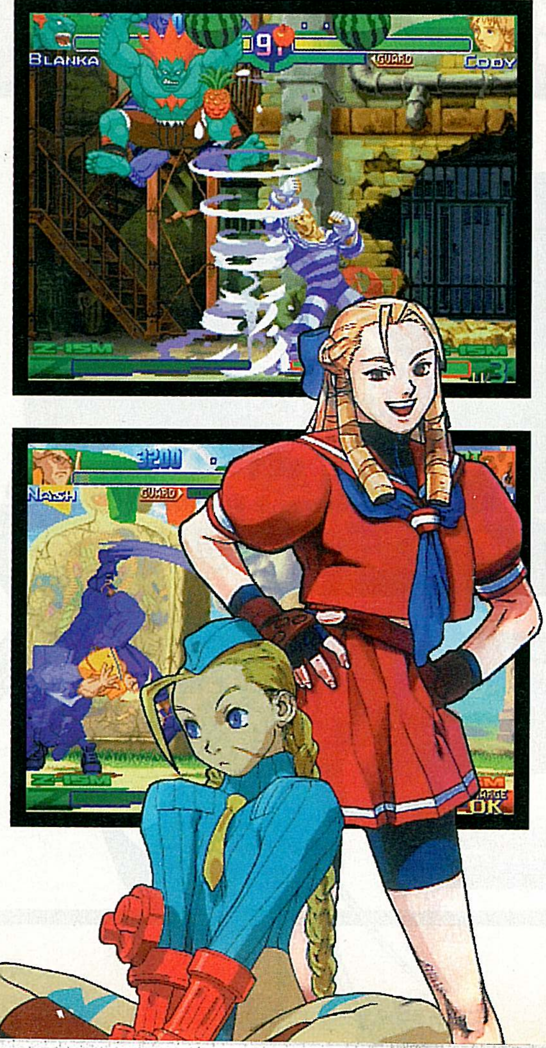




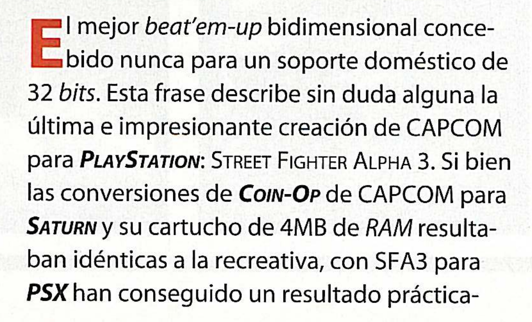
Así funcionará SF Alpha 3 en el pequeño PocketStation. Los minijuegos que contiene servirán, entre otras cosas, para aumentar nuestro nivel en el World Tour Mode.



El mejor beat'em-up 2D







El mejor *beat'em-up* bidimensional concebido nunca para un soporte doméstico de 32 *bits*. Esta frase describe sin duda alguna la última e impresionante creación de CAPCOM para **PLAYSTATION**: STREET FIGHTER ALPHA 3. Si bien las conversiones de **COIN-OP** de CAPCOM para **SATURN** y su cartucho de 4MB de *RAM* resultaban idénticas a la recreativa, con SFA3 para **PSX** han conseguido un resultado prácticamente idéntico y sin necesidad de *add-ons* de ningún tipo. Eso sí, al fin los poseedores de **SATURN** en **Japón** ya pueden respirar tranquilos, ya que CAPCOM ha confirmado la salida de SFA3 para su consola con su cartucho de ampliación de *RAM*. STREET FIGHTER ALPHA 3 es sin duda del mejor SF de todos los tiempos, digno sucesor del SF más perfecto: STREET FIGHTER 2 TURBO (versión recreativa).

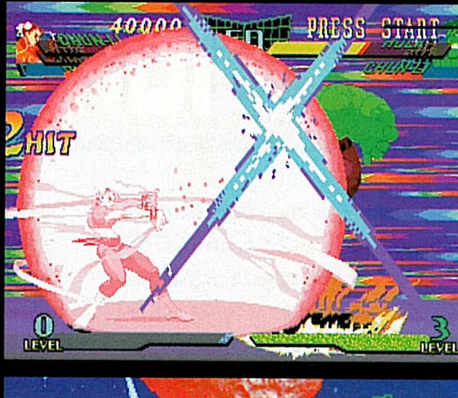
¿Versión imposible?

Pocos usuarios de *PlayStation* podían imaginar la conversión de Marvel Vs Street Fighter para su consola, debido principalmente a que la cantidad de memoria *RAM* necesaria para poner a los cuatro personajes en pantalla superaba con creces la que *PSX* posee. Al fin, CAPCOM ha logrado lo imposible y, aunque tan sólo podremos cambiar de personaje en el modo *Crossover*, la calidad general de la conversión se encuentra por encima de la del anterior título de la saga «VS»: X-Men Vs Street Fighter.



En ciertos momentos del combate se unen hasta cuatro personajes en pantalla y el juego no se ralentiza lo más mínimo.

En el modo Crossover tendremos la posibilidad de jugar con dos personajes a la vez, intercambiándolos a voluntad.



Algunos de los movimientos de los «Street Fighters» han sido potenciados, como por ejemplo, el especial de Chun-Li, mucho más espectacular.



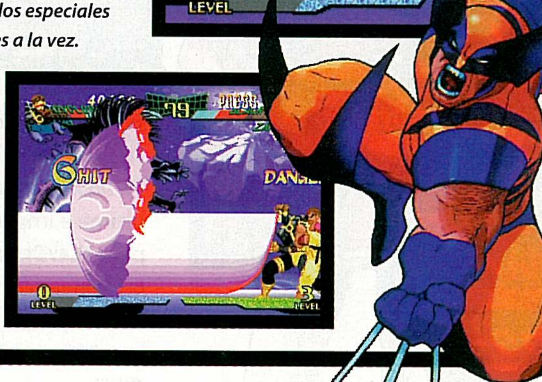
MARVEL VS. STREET FIGHTER

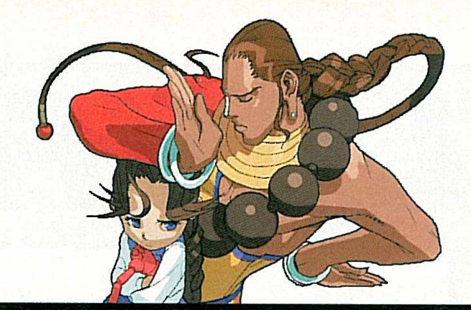
El último título creado por CAPCOM para *PlayStation* antes de los tres juegos que ocupan este reportaje fue X-Men Vs Street Fighter, el primer capítulo de la saga «VS» nacido en los salones recreativos. Desde entonces, a pesar de que no ha pasado demasiado tiempo, la evolución con respecto a las técnicas de programación utilizadas por CAPCOM es más que notable, ya que MSH Vs SF posee unos gráficos mejor animados, ni una ralentización aunque ciertos personajes del juego ocupan casi la mitad de la pantalla, y tiempos de carga mucho menores que los de la anterior entrega. Al igual que ha ocurrido con SF Alpha 3, CAPCOM ha incluído nuevos modos de juego como el *Crossover*, que nos permitirá jugar como en la *Coin-Op* con dos luchadores, o el *Hero Battle*, que enfrentará a los superhéroes contra los *Street Fighters*.



Lo más impresionante del juego son los especiales que se realizan con los dos personajes a la vez.







DARK STALKER 3

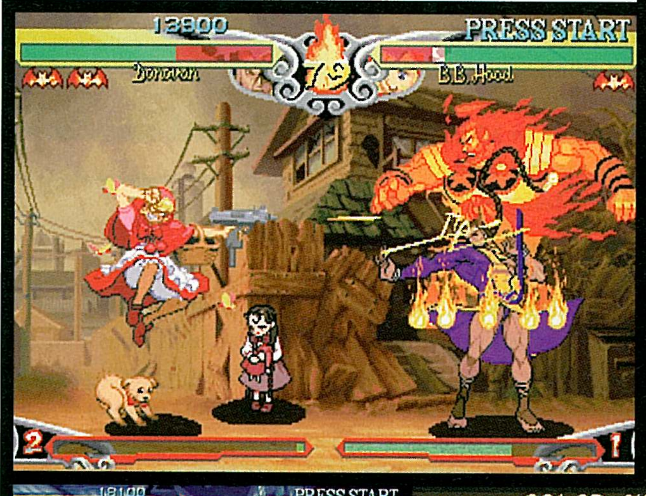
El primer título de esta nueva generación de *beat'em-up* de CAPCOM fue nada menos que DARKSTALKERS 3. Hace un par de meses lo calificamos como mejor juego de lucha en 2D creado para **PLAYSTATION** y, al mes siguiente, hicimos lo mismo con STREET FIGHTER ALPHA 3. La decisión depende de ti y de cual de las dos sagas te gusta más, ya que la calidad de los dos títulos es similar. Al igual que con los otros dos títulos que ocupan este reportaje, CAPCOM no sólo ha logrado programar una perfecta conversión de sus versiones recreativas, sino que también ha incluido nuevos modos y personajes que lo hacen mejor aún que el juego original. En este caso, además de incluir a Phobos y Pyron, *Final Bosses* de los dos primeros DARKSTALKERS que no aparecían en la tercera recreativa, la versión **PLAYSTATION** posee un nuevo modo llamado *edit character* que nos permitirá crear un personaje y aumentar sus habilidades de un modo similar al *World Tour* de SFA3.

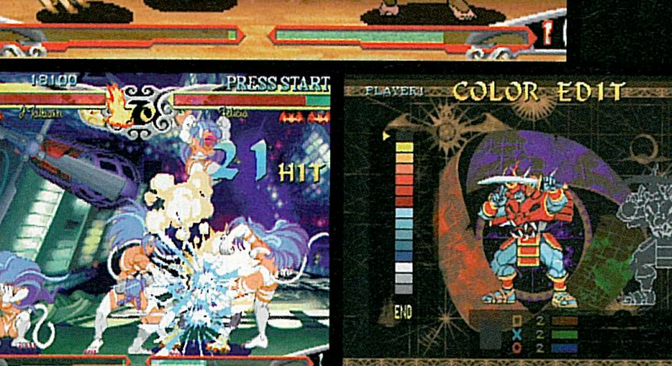




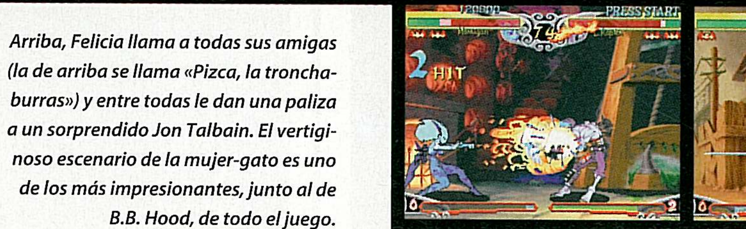


En la pantalla de arriba la bondadosa e inocente Caperucita Roja despacha al pobre Demitri con ayuda del bestiajo del cazador. Tanto en ese como en la mayoría de los demás especiales, decenas de elementos y sprites se unen sin ningún tipo de ralentizacion ni parpadeo.





Lo más novedoso del programa de CAPCOM es el nuevo modo Edit Character y la galería de ilustraciones.



Arriba, Felicia llama a todas sus amigas (la de arriba se llama «Pizca, la tronchaburras») y entre todas le dan una paliza a un sorprendido Jon Talbain. El vertiginoso escenario de la mujer-gato es uno de los más impresionantes, junto al de B.B. Hood, de todo el juego.

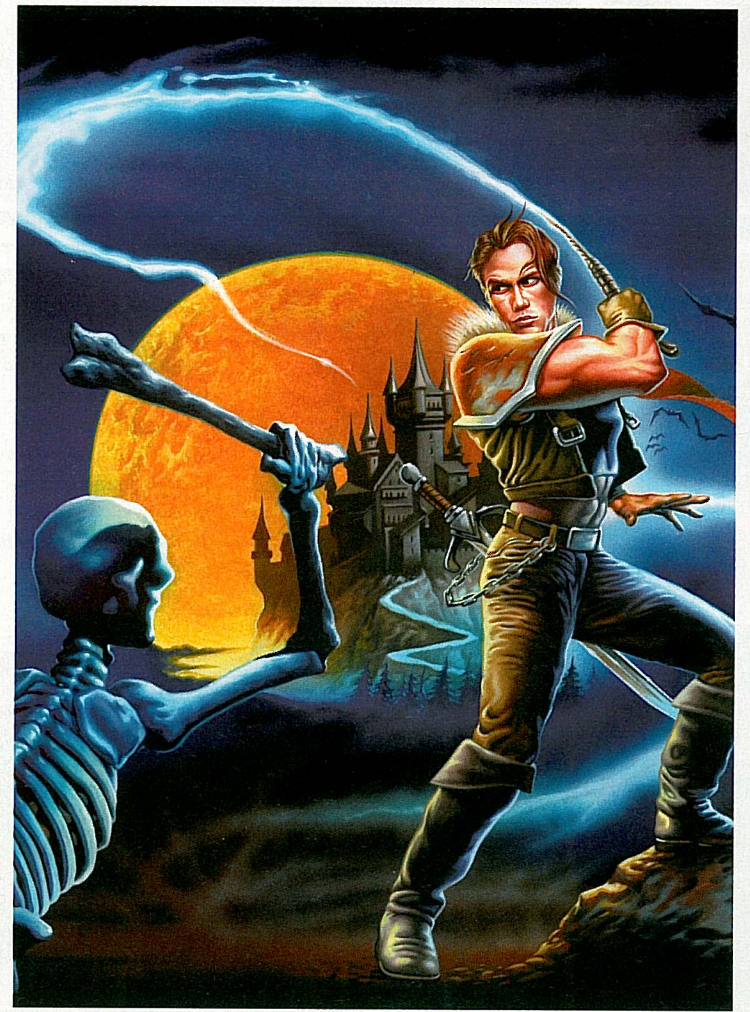


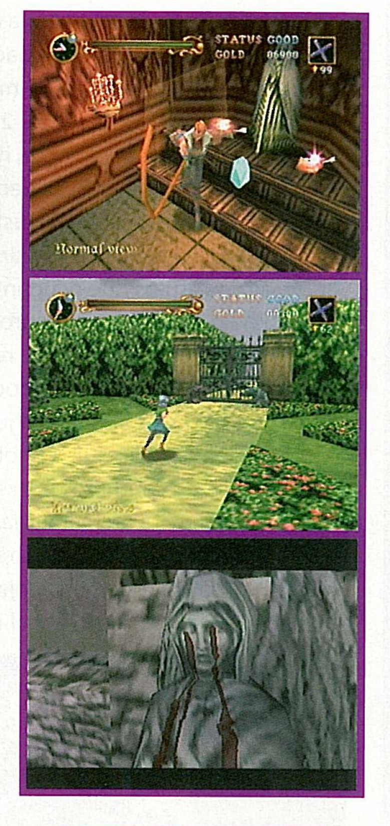
En la pantalla de arriba, el eterno duelo entre el bien y el mal. Los mortíferos murcielagos de Demitri contra los pijillos y cursis murcielaguillos que Lilith lanza.

CASTLEVANIA

El terror regresa a los bosques de Transilvania

KONAMI
KCE Kobe
96 MEGAS
Japón





A finales del pasado mes de Enero, KONAMI puso por sorpresa a la venta en **Estados Unidos** la muy esperada entrega de **CASTLEVANIA** para ***N64***, adelantándose en casi dos meses al lanzamiento japonés. En **Europa** aún no tiene ni fecha de comercialización, así que disfrutaré poniéndoos los dientes largos a lo largo de esta extensa *preview*, adelantando los aspectos novedosos del más siniestro y visual capítulo de CASTLEVANIA concebido hasta la fecha. De los cuatro personajes seleccionables que anunció KONAMI en el **E3** del 98, únicamente han quedado dos: Reinhardt (armado del clásico látigo de la familia Belmont) y Carrie (una joven española dotada de poderes mágicos). El hecho de ser el primer CASTLEVANIA en 3D ha revolucionado la mecánica de juego respecto a anteriores capítulos.



Secundarios

El castillo y sus aledaños están habitados por personajes secundarios, con un peso decisivo en el desarrollo de la historia. Rosa es una vampira encargada de regar las rosas blancas del conde (y no con agua precisamente). Por su parte, el cazavampiros Vincent (llamado así en homenaje a la película Noche de Miedo) nos proporcionará importantes pistas, aunque su chulería podría acabar llevándole bajo las fauces de Drácula.





IIA 64





Esta pantalla, perteneciente a la primera fase, da muestra de dos de las cualidades del juego. Por un lado, el enorme tamaño de algunos jefes (el esqueleto gigante es la bomba) y por otro, la importancia del día y la noche. Con la llegada de la oscuridad, los esqueletos encienden los faros de sus motos para cazarte.

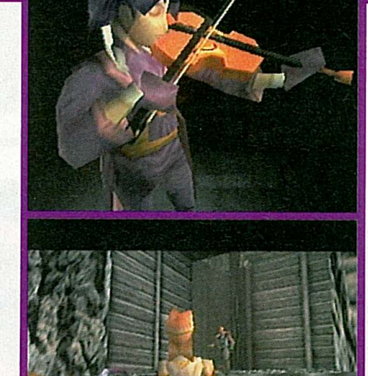
ENEMIGOS CLASICOS

El juego actualiza a las tres dimensiones a viejos enemigos de la saga CASTLEVANIA, como los murciélagos, los esqueletos o las gárgolas que escupen fuego (como la de la pantalla de arriba).

KONAMI ha optado por un desarrollo entre el *arcade* y la plataforma 3D (tipo TOMB RAIDER) sin olvidar por ello las señas de identidad de la saga. En CASTLEVANIA verás los esqueletos, murciélagos, fantasmas y gárgolas de las entregas de toda la vida, pero trasladados a los parajes más desoladores y tétricos. Nunca la región transilvana ha sido representada de manera más aterradora que en este juego, donde la acción comienza en un bosque muerto, los rayos abaten los árboles, el suelo está plagado de cadáveres y el castillo de Drácula se erige altivo, aterrador. A pesar de no estar programado por KCET, sino por la sede de KONAMI en **Kobe**, **CASTLEVANIA** supera con creces nuestras expectativas en cuanto a gráficos. Al ya mencionado trabajo de ambientación hay que añadirle la gran animación de los protagonistas (especialmente Carrie), el grado de detalle de los esqueletos o el tamaño de algunos jefazos realmente indescriptibles (el del inicio del juego da buena muestra de lo que nos espera más adelante). Por supuesto que **CASTLEVANIA** atesora fallos (que esperamos subsane Konami en la versión PAL), empezando por uno tan importante como es que sólo exista una única vida para superar todo el juego (y hablamos de cerca de 28 áreas diferentes







Reinhardt Schneider

Descendiente del clan Belmont, su sangre de cazavampiros lo ha arrastrado hasta el castillo de Drácula, donde hará uso del legendario látigo de la familia. Como novedad, KONAMI le ha incorporado un ataque corto, con una espada, la única arma que podrá utilizar mientras esté convertido en vampiro, hasta lograr recoger algún cristal purificador que le regrese a su estado humano.





CASTLEVANIA 64

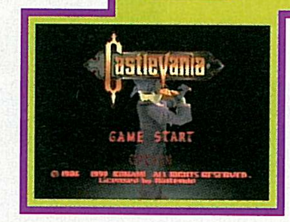








según NINTENDO AMERICA). Además, KONAMI no ha incluido batería en el cartucho, por lo que si no tienes *Memory Pak*, ya puedes correr a comprar una. Otros aspectos mejorables son el difícil control de los personajes a la hora de saltar de una plataforma a otra (que hace que caigamos al vacío muchas más veces de lo que desearamos) o el, a veces confuso, cambio de cámara. Pero todo queda relegado a un segundo plano una vez que se profundiza en el aterrador universo de **CASTLEVANIA**, donde se suceden algunas de las escenas más escalofriantes de toda la saga. Descubrir un vampiro por su ausencia de reflejo en un espejo, huir de un Frankenstein armado de una sierra mecánica por un laberinto de setos, como el de la película EL RESPLANDOR, o convertirse uno mismo en un chupasangre tras ser mordido, son algunas de las cosas que ya podrás experimentar en las cuatro primeras fases del juego. El tiempo, y más con-

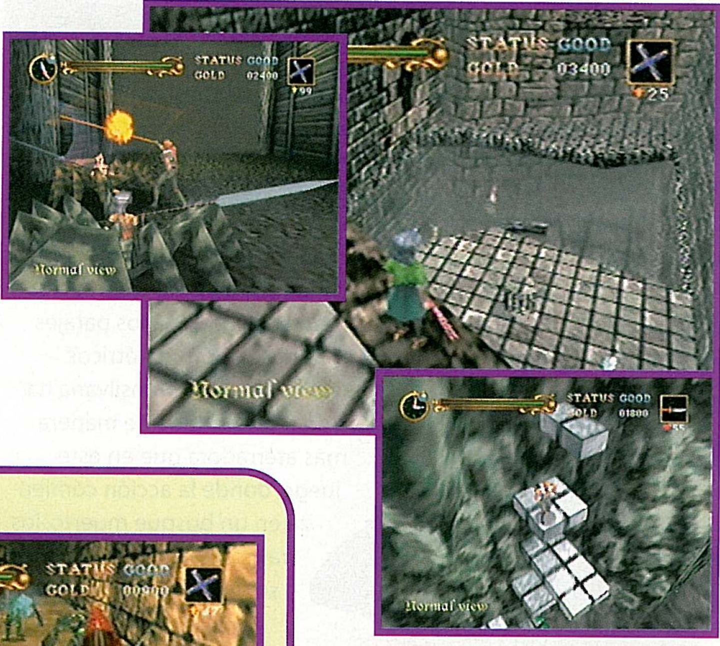


PACTAR CON EL DIABLO

Renon es un demonio comerciante que, a cambio de una generosa cantidad de oro, te venderá todo tipo de items de utilidad. Pero existe un problema: el contrato contiene una letra pequeña...







Carrie Fernández

Esta joven española (no es el primer personaje íbero de la saga, sólo hay que recordar al segoviano Eric Lecarde del CASTLEVANIA BLOODLINES de *MD*) es bastante más agil que Reinhardt, pero no cuenta como él con un látigo para defenderse. Mantiene a raya a los vampiros con el poder de su magia y, como ataque secundario, con sus cortantes pulseras de oro. Su pequeño tamaño le permite acceder a sitios inverosímiles.







Los personajes descartados

Aunque se rumorea que podrían ser incluidos en la versión japonesa, para el **Castlevania** americano KONAMI ha desechado a dos de los cuatro personajes iniciales: Cornell, un luchador víctima de la maldición del hombre lobo, y Kola, un gigante armado con una motosierra.









Castlevania incluye algunas de las escenas más truculentas de toda la saga. Arriba podéis ver como Reinhardt interrumpe a un vampiro en pleno almuerzo para, tras matarlo, descubrir con horror cómo la víctima se ha convertido en otro no-muerto .

cretamente la sucesión de los días y las noches (algo muy de moda últimamente y de lo que fue pionero el Castlevania 2 de ***NES***) es esencial en el juego. Algunos personajes sólo aparecerán a determinadas horas de la noche, y otros, como el cazavampiros Vincent, podrían caer en manos de Drácula (y con ello convertirse en un vampiro) si tardamos muchas lunas en llegar hasta él, cambiando totalmente el posterior desarrollo del juego. La música, verdadero sello de identidad de la saga, es espectacular en la *intro* (con un solo de violín inolvidable) y algo flojita en las primeras fases, pero cumple perfectamente su misión: ambientar. Así, en rasgos generales, es el **Castlevania** de ***N64***. Algo injugable en algunos momentos, posiblemente mejorable en muchos aspectos, pero con las dosis de terror, acción y adicción que todos los *fans* de la familia Belmont esperaban. ¿Y quién sabe? Circulan rumores de que la versión japonesa podría incluir batería para grabar partida y los dos personajes ausentes, además de la opción de usar el cartucho de 4M. Pronto saldremos de dudas. **NEMESIS**

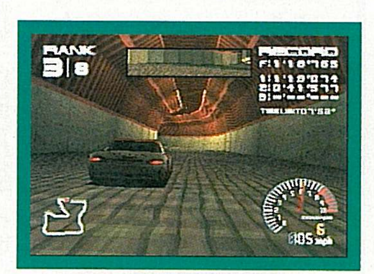


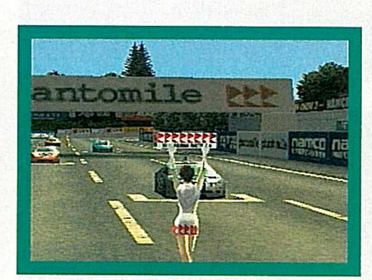
RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO
NAMCO
CD ROM
JAPON

R4
RIDGE RACER TYPE 4
*PRESS START BUTTON
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

¿El mejor juego de coches para PSX?



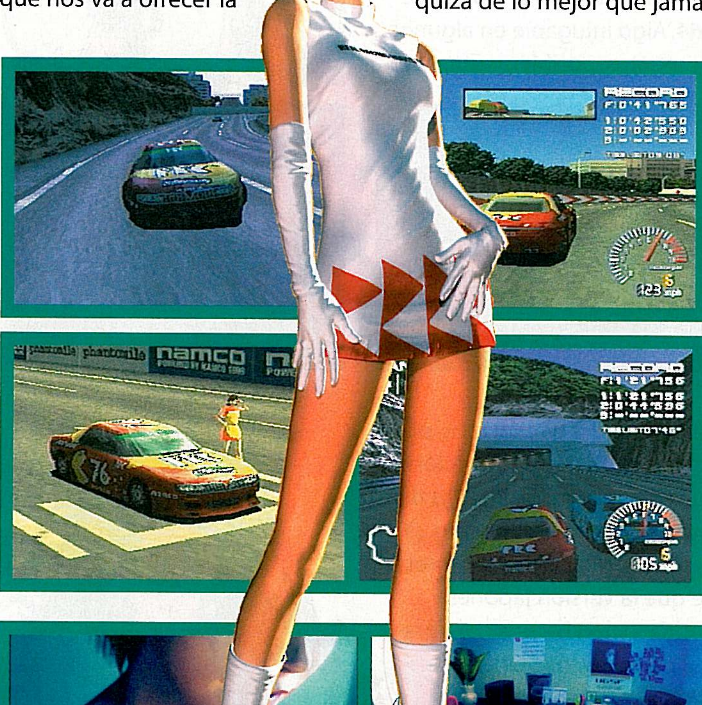


Y ésta es sin duda la gran pregunta que muchos os haréis después de haber disfrutado con las dos bestias del año pasado, COLIN MCRAE RALLY y GRAN TURISMO. Y más ahora cuando se empiezan a anunciar sus respectivas segundas partes. Pero eso lo valoraremos y razonaremos el mes que viene, cuando hagamos la *review* correspondiente a este juegazo, y realmente pongamos sobre la mesa los pros y los contras del juego. Ahora lo que toca es anunciaros qué es lo que nos va a ofrecer la cuarta entrega de una de las sagas que más ha hecho por *PLAYSTATION*, que no es poco. En su mochila, lo primero que sorprende es el tremendo número de coches que alberga. Nada menos que 320, más uno oculto, son los que se anuncian, aunque por lo visto diferentes, lo que se dice diferentes, son unos 45 (cifra que no está nada mal). El resto son variaciones de éstos, aportando algún que otro pequeño detalle distintivo. El diseño de los coches y sobre todo los juegos y brillos que los adornan, son quizá de lo mejor que jamás hemos llegado a ver, con unos niveles de perfección que ni siquiera en GRAN TURISMO contemplamos. Los circuitos incluidos, salvo sorpresas, van a ser 8 más sus respectivos «espejos», lo que obviamente duplica la cifra.



Aunque la mayoría de las pantallas que veis en este reportaje están sacadas con la perspectiva trasera, por aquello de que son más bonitas, desde dentro del coche es como mejor se conduce.

Entre los modos de juego, además de los habituales Campeonato, *Time Attack* y *Versus*, se ha incluido uno llamado *Extra Trial*, que aparecerá una vez concluido el modo torneo con una escudería, y os permitirá, si lo batís, sumar a vuestro garage el mejor coche de cada marca. ¿Escuderías? Sí, porque los coches se han dividido en escuderías, 4 en total, que tendrán sus propios vehículos y su modo de conducción personal.



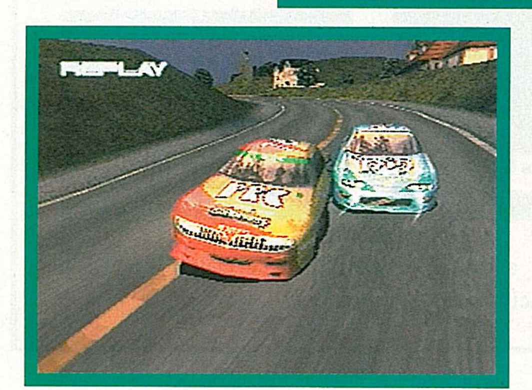


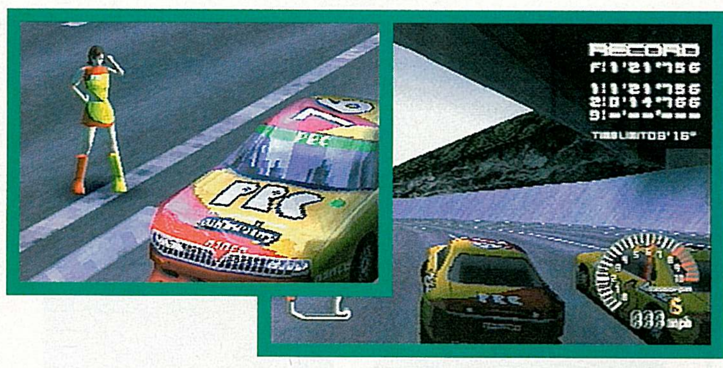












Al finalizar una carrera seremos recompensados con las repeticiones de nuestra última vuelta, a modo de retransmisión televisiva. Todo un espectáculo.

A pesar de que existen nada menos que 4 niveles de dificultad diferentes, todos, excepto el modo Easy, exigen cierta pericia del piloto. En el modo Expert, el más complicado, encontraréis dificultades, pero ni de lejos tan insalvables como las que encontramos en los primeros títulos de esta saga. Es durillo, pero para nada imposible.

De esta manera dos serán *Drift*, y dos *Grip*. Es decir, dos permitirán que derrapéis en las curvas con los coches (al más puro estilo RIDGE RACER), y las otras dos requerirán del uso del freno para anticiparnos a cada curva. Ambas modalidades son la bomba, aunque personalmente me decanto por los contravolantes de los *Drift Cars*. Una vez seleccionada la escudería, entraremos en el campeonato, y según la posición que acabemos en los diferentes grupos de circuitos, se nos hará entrega de un nuevo vehículo. Si en los dos primeros trazados quedamos primeros, nos darán un coche diferente que si quedáramos primero y segundo, o segundo en los dos. A mejor resultado, coche más potente. Todas las combinaciones son posibles. Dichos vehículos podrán ser conducidos bajo dos perspectivas, trasera y frontal. Como suele ser habitual en la saga, es con la frontal con la que conseguiremos los mejores resultados, aunque a diferencia de otras ocasiones, la trasera también es

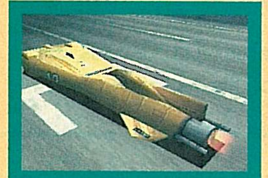
Coches

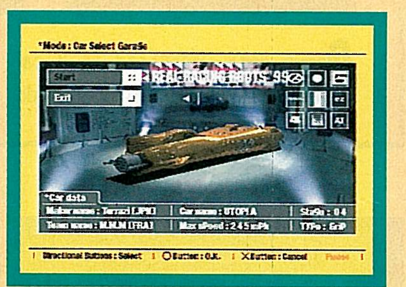
Nada menos que hasta 320 vehículos más uno secreto (el Pacman) están incluidos en el juego. 45 son totalmente distintos, y el resto son variaciones de los mismos modelos. Según la escudería, pueden derrapar (*Drift*) o no (*Grip*).





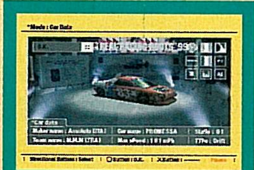
El Vulcano es el mejor coche disponible de la factoría Assoluto. Buena aceleración.





Utopia, de Terrazi, posee una velocidad y maniobrabilidad sorprendente.





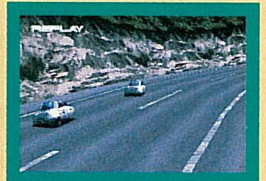
Al principio sólo dispondremos de coches como éste, lento pero coquetón.





Un coche de juguete con una aceleración vertiginosa y un control demasiado sensible.



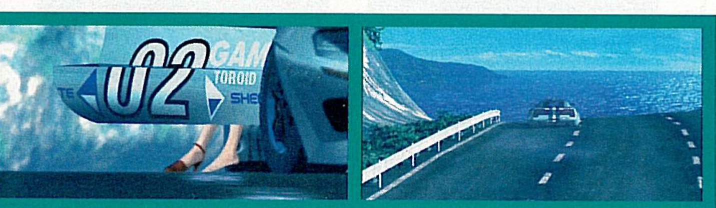


Nuestra técnica de conducción tendrá que ajustarse a las características del coche.



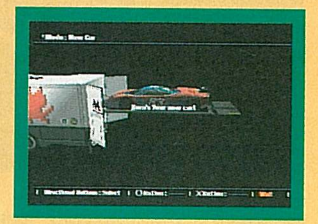




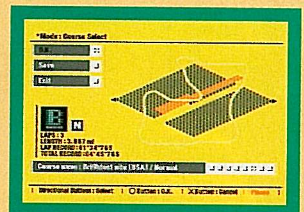






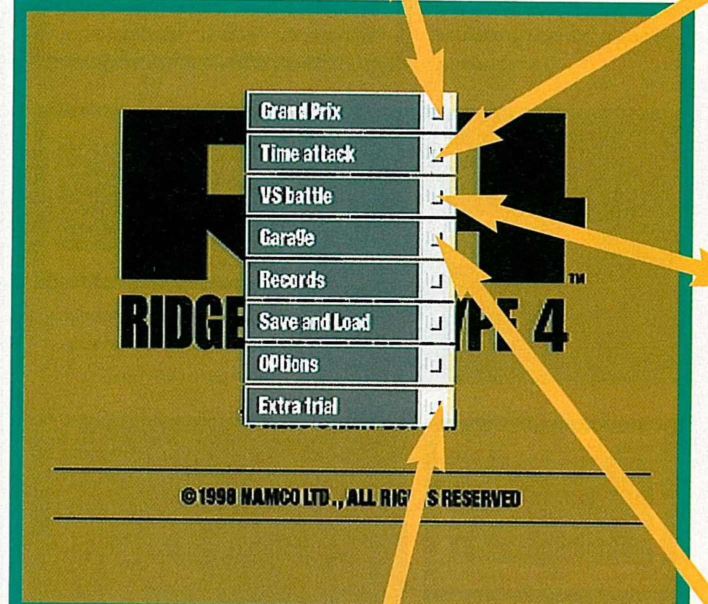



GRAND PRIX. consiste en 8 carreras distribuidas en 3 niveles. se nos irán añadiendo coches al acabarlos.





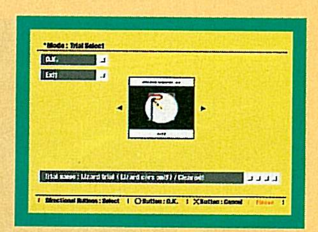

TIME ATTACK. existe la posibilidad de correr en modo espejo los 8 circuitos principales.



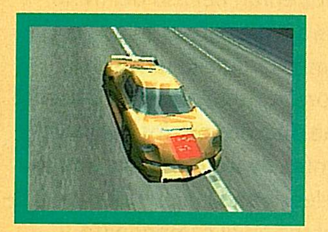
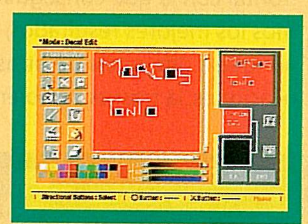


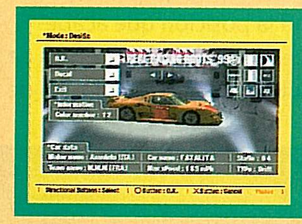

VS BATTLE. a pesar de ser a pantalla partida, el juego no pierde un ápice de su fluidez.



EXTRA TRIAL. duelos contra la máquina cuya recompensa será conseguir los coches más veloces del juego.



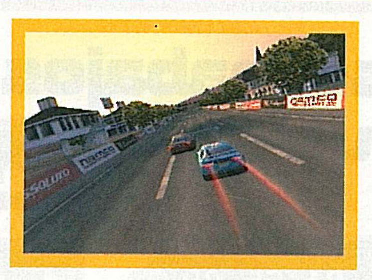
GARAGE. además de elegir entre los coches que hemos logrado, podremos diseñar nuestro logotipo personal.

SUPER NUEVO

RIDGE RACER TYPE 4



Los circuitos nocturnos, y en especial el que anochece (Out Of Blue), son un prodigio gráfico, con unos espectaculares juegos de luces y de colorido.

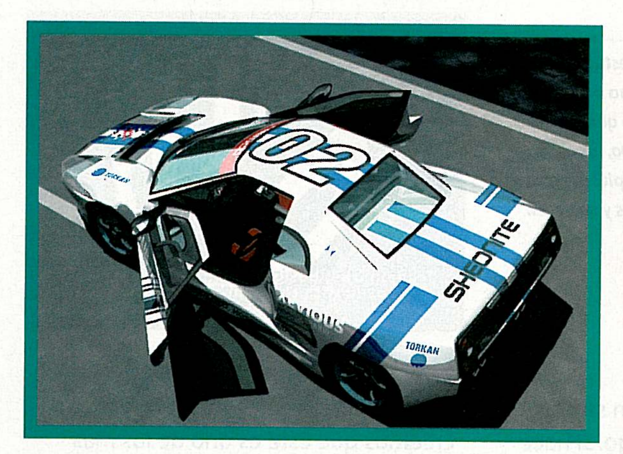


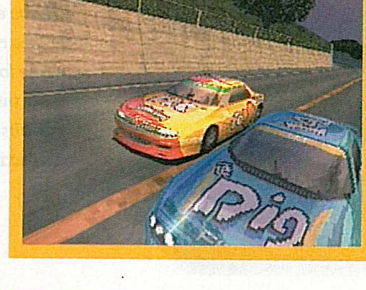




Además de sentir la vibración, será posible utilizar el mando analógico del Dual Shock







Los rivales, más que inteligencia artificial, tienen mala leche real. No se lo pensarán ni lo más mínimo a la hora de cerrarnos el paso o darnos pequeños «toques» que provocarán que nuestro coche se ralentice y pierda unos segundos preciosos.





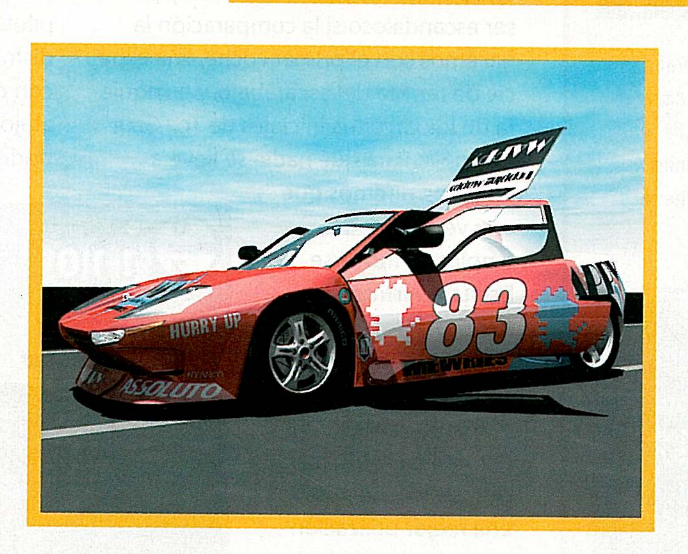


La utilización del mando analógico no es muy recomendable con los coches más veloces, ya que precisarán de contravolantes violentos para lograr que tracen las curvas como nosotros queremos.

Aprender a controlar los derrapes en las curvas será vital para recortar los segundos necesarios al crono y cruzar el primero la línea de meta.

perfectamente jugable. La mecánica del juego sigue siendo la misma, y al igual que en otros juegos como SEGA RALLY, partiremos de la última posición con el objetivo de ir remontando puestos de uno a uno hasta ganar la carrera y así poder pasar al siguiente circuito (al principio no será imperativo ganar la carrera, pero sí quedar en los primeros puestos). De esta manera, apenas veremos en pantalla más de dos rivales, como ha sido característico de la saga, y los adelantamientos serán vitales para no perder el tiempo preciso para acabar la carrera en primera posición. Sin duda alguna, además del obvio fervor por quedar campeón en cada escudería y en cada nivel de dificultad, lo que más nos obsesionará en este juego es conseguir todos los coches, y teniendo en cuenta la oferta existente, tendréis juego para mucho tiempo. Eso sí, esto no significa que haya perdido algo de su jugabilidad, ya que ésta sigue intacta desde el primer RIDGE RACER, habiéndose estudiado cada tramo para exigir la perfección en el pilotaje del jugador para alcanzar la meta en primer lugar. Los que hayáis jugado ya con la saga, sabréis a qué me refiero. El mes que viene, os daremos nuestro veredicto final.

THE SCOPE



Los diseños de los coches pueden ser de todo, menos impersonales. Salvo las variaciones de los primeros coches, que apenas difieren unos de otros, los modelos avanzados son toda una oda al espectáculo.

SUPER NUEVO

BEETLE ADVENTURE RACING

Los nuevos escarabajos no corren... vuelan

ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

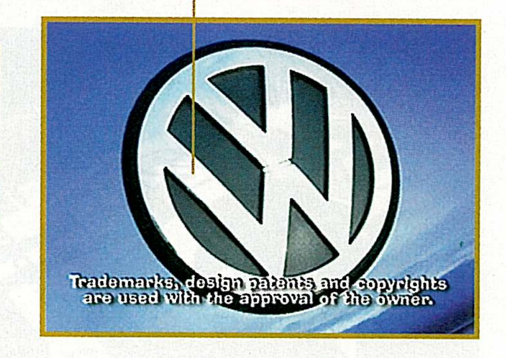
128 Megas

EE.UU.



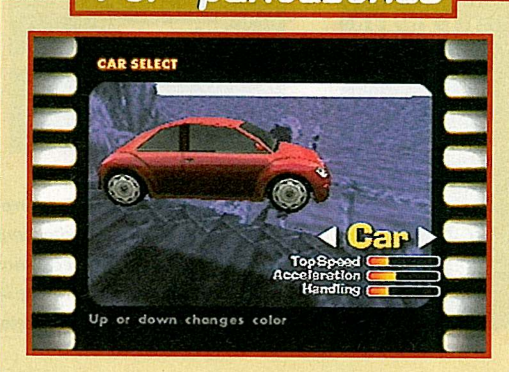
Aunque este modelo utilitario no sea exactamente lo que se dice un deportivo, las carreras son absolutamente frenéticas y salvajes.

Como hay mucho despistado, los programadores han querido dejar claro a que marca pertenecen los escarabajos... Seat ¿no?



Nintendo 64 • Conducción

Por pantalones

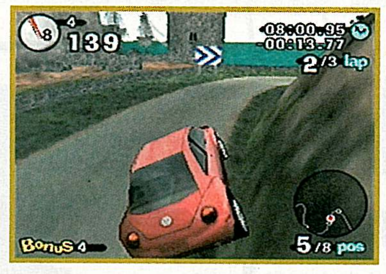


¿Qué coche elegir? pues aquí no vais a tener muchos problemas... o un escarabajo u otro escarabajo. La única diferencia entre ellos son sus prestaciones. Para acceder a otros circuitos deberéis ganar todas las carreras.



Las casualidades también se dan en el mundo del videojuego. Si hace un par de meses nos hubieran enseñado una pantalla de este **BEETLE ADVENTURE RACING**, no habríamos dudado ni un segundo en afirmar que estábamos ante una pantalla sacada de TOP GEAR OVERDRIVE para ***NINTENDO 64***. Aunque hay importantes diferencias a favor de **BEETLE ADVENTURE RACING**, el parecido estético entre ambos juegos es enorme, y pasa a ser escandaloso si la comparación la hacemos con el primer coche, una especie de réplica del escarabajo, y cualquiera de los circuitos iniciales de TOP GEAR OVERDRIVE. Para que nadie se lleve a engaños, diremos que una vez que todo empieza a moverse, **BEETLE ADVENTURE RACING** muestra un aspecto mucho más consistente, una cantidad mucho mayor de detalles en la decoración de los escenarios y una mejor utilización de los juegos de luces y efectos visuales. De todos los juegos de coches que hemos visto en ***NINTENDO 64***, creemos que éste es uno de los más logrados y virtuosos tanto en su diseño como en su realización técnica. Pero si hay algo de **BEETLE ADVENTURE RACING** que merece destacarse por encima de sus teóricos rivales es su gran jugabilidad. Aunque la elementalidad de su mecánica es casi espartana (se podría decir que en la gran mayoría de los modos sólo deberemos limitarnos a pilotar), el aficionado a la conducción disfrutará con sus enormes recorridos con caminos cambiantes y multitud de atajos. Teniendo en cuenta que sólo podremos conducir el nuevo escarabajo







Aunque tenga un gran parecido con Top Gear Overdrive, son juegos muy distintos

Una de las cosas más destacables de ***Beetle Adventure Racing*** *son sus recorridos repletos de atajos y trampas. En la foto, un escarabajo a la plancha.*









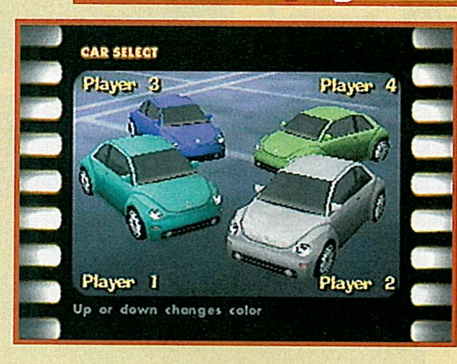
Las cajas que encontraréis en los recorridos os darán puntos o nitros en el modo normal. En la opción Battle también obtendréis armas.





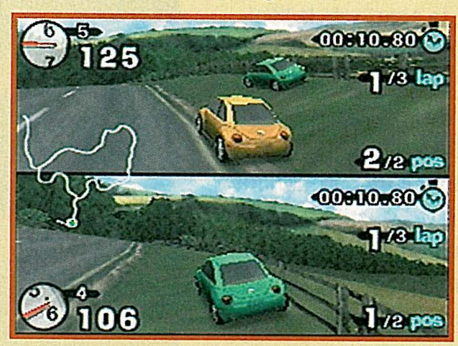
de **Volkswagen**, por lo menos eso nos han dicho, los programadores han volcado todo el peso del programa en el diseño de los escenarios y el resultado no puede ser más entusiasmante. Para terminar con el tema de la jugabilidad, os diremos que también quedaréis realmente sorprendidos con su modo *Battle* para varios jugadores simultáneos por su intensidad y divertidísima mecánica, en la que se mezclan la acción y la búsqueda de objetos. Como sólo dispusimos de **Beetle Adventure Racing** unas cuantas horas, no podemos desvelaros muchos más detalles. Según nos ha confirmado ELECTRONIC ARTS, la versión final estará en la calle antes de dos meses, por lo que nuestra espera, y la vuestra, será mínima. **DE LUCAR**

Varios jugadores



Si sois unos cuantos y queréis pasar un rato divertido, daros una vuelta por alguno de los modos para varios jugadores. correr a secas en un circuito o encerrarse en un escenario con el resto de la tropa y liarse a tiros mientras buscamos unas mariquitas, con perdón, lograrán que os lo paséis de auténtico lujo.

En la imagen superior podéis ver los efectos de chocar contra un coche con blindaje. Es sólo una de sus muchas armas.





SUPER NUEVO

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Una afortunada vuelta al pasado

ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

CD ROM

EE. UU.



Tanto los escenarios como los vehículos han sufrido importantes mejoras, y se puede decir sin lugar a dudas que estamos ante el mejor juego de toda la saga, incluyendo la inolvidable primera entrega para **3DO**.







*En uno o en dos jugadores estamos seguros que **Need for Speed: High Stakes** es un juego que encandilará a los aficionados a la conducción. Es el mejor de toda la saga de **PSX**.*

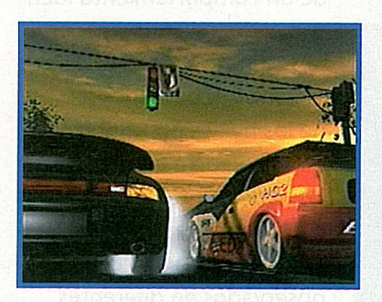


Aunque en esta versión era la parte menos avanzada, los circuitos nocturnos serán de lo mejor del juego.

El secretismo que imponen las compañías a sus proyectos está logrando que, en ocasiones, los profesionales nos encontremos con los juegos a escasas semanas de su terminación (cuando no de su salida al mercado). Aunque no es el caso del título que nos ocupa, **Need for Speed: High Stakes**, que aún está lejos de estar acabado, lo cierto es que no podemos negar que nos ha sorprendido bastante su llegada y, sobre todo, el cambio de mentalidad que se aparta de la tónica de lo que fueron sus antecesores en ***PlayStation***. Para alegría de los incondicionales de la saga, en **Need for Speed: High Stakes** ELECTRONIC ARTS ha decidido recuperar buena parte del espíritu y del estilo de conducción de aquella primera versión para ***3DO***, dejando un poco a un lado las exageraciones de las últimas entregas. La idea es volver a una concepción hiperrealista y placentera de la conducción, abandonando algunos usos y vicios típicos de los *arcades*. Se ha mejorado tanto el aspecto como la manejabilidad de los coches, una selección antológica de lo más espectacular y elitista

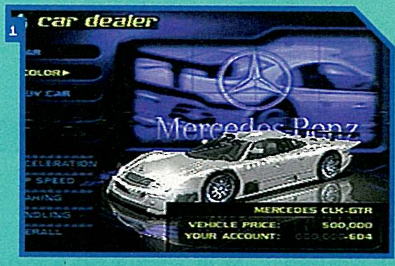






Todo un lujo

La selección de vehículos de esta edición es como para perder la cabeza. está lo mejor y más elitista de algunas de las mejores marcas mundiales.



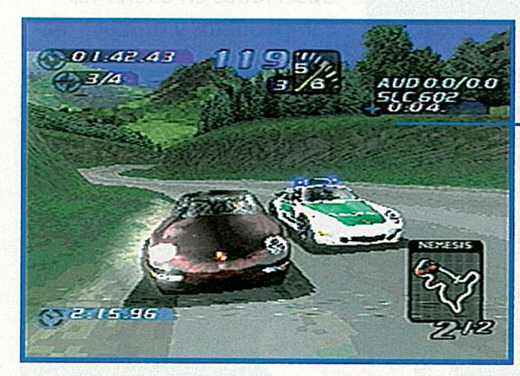




1 La verdad es que podríamos haber elegido cualquiera de ellos... pero este Mercedes es la bomba.

2 McLaren F1 GTR, todos los caballos del mundo encerrados dentro de una de las carrocerías más bellas.

3 Dicen que es el coche de los horteras con pelas, pero nadie le discute al Diablo SV su derecho a estar aquí.



El modo Pursuit o Persecución nos proporcionará algunos de los momentos más intensos de todo el juego. En esta entrega la policía es un auténtico tormento que no dejará de incordiarnos ni un instante. Además de más inteligencia, tienen un carácter más agresivo.



del mundo del motor, aunque los circuitos, por desgracia, siguen siendo recorridos cerrados y no aquellas carreteras casi infinitas. Otra cosilla que hemos echado en falta, pero que no sabemos si al final estará en la versión producida, es el tráfico. Salvo estos detallitos, os podemos decir que este **Need for Speed: High Stakes** nos parece el mejor y más divertido de todos los Need for Speed de ***PlayStation***. Sobre todo, es el más completo, porque se han introducido más modos de juego con un número mayor de torneos en forma de copas, y también algunos e interesantes cambios en el modo *Pursuit*. Ahora, en esta modalidad de persecución «gozaremos» de una policía mucho más pesada, veloz e inteligente que no dudará en chocar contra nosotros hasta sacarnos del asfalto, y que ha perfeccionado mucho el tema de los controles de carretera colocando algunos coches más y algunas trampillas. Aunque aún esté lejos de presentar su aspecto final, la primera impresión que nos ha dado este **Need for Speed: High Stakes** ha sido realmente excelente

DE LUCAR





Con el dinero ganado en las carreras podremos hacer modificaciones al coche que hayamos comprado. Los apartados a retocar son la manejabilidad, la potencia del motor y la aerodinámica del vehículo.



En esta edición se ha rescatado el espíritu de la versión de 3DO

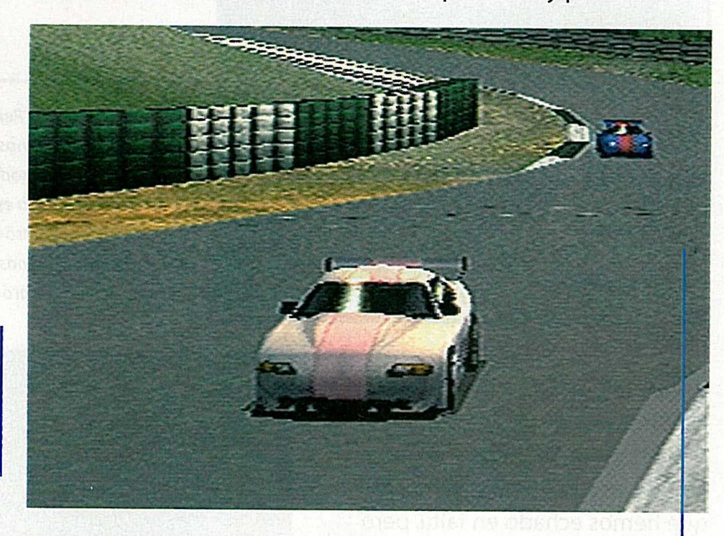


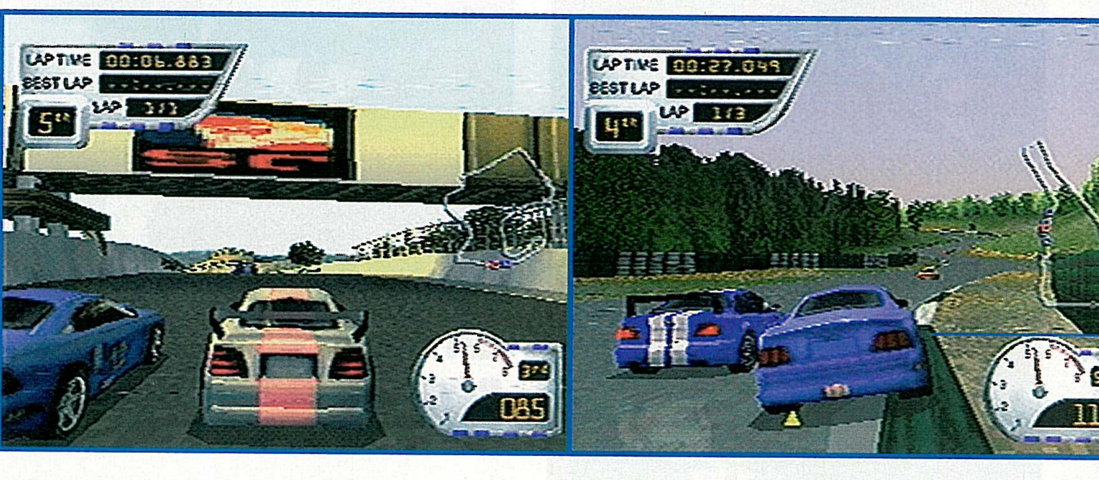
SPORTS CAR GT

ELECT. ARTS
E.A. SPORTS
CD ROM
EE.UU.

La respuesta de EA a Gran Turismo

Según parece, el retraso en el lanzamiento de **SPORTS CAR GT** se debe a las negociaciones por los derechos de imagen de una gran marca europea de coches.

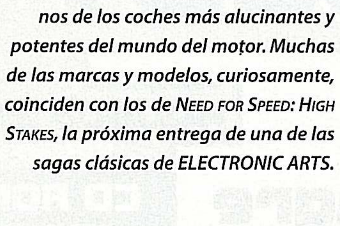




Al ver estas imágenes no resulta nada extraño que a más de uno el parecido pueda parecerle casi escandaloso. La cosa cambia bastante si comparamos ambos juegos en movimiento. ***SPORTS CAR GT*** *también os sorprenderá en este tema por su calidad.*

Una de las obligaciones de cualquier compañía programadora que se precie es intentar superar con sus novedades lo ya existente en el mercado. En muchísimas ocasiones, ese afán por destronar al rey de un género ha reportado al mundo del videojuego unos cuantos títulos de similares cotas de calidad, pero con un montón de nuevos matices y detalles propios. Eso es, más o menos, lo que ha ocurrido con **SPORTS CAR GT**, la respuesta de ELECTRONIC ARTS al fenómeno GRAN TURISMO, el juego de coches más vendido en la historia de ***PLAYSTATION***. Aunque en cierta manera aborden la misma especialidad deportiva, **SPORTS CAR GT** presenta algunos aspectos novedosos, tanto en estructura como en materia gráfica, pero supone, sobre todo, un salto importante en materia de jugabilidad. Seguros de que se puede lograr un gran realismo en la conducción sin tener que prescindir por ello de la espectacularidad y la emoción de los *arcades*, los programadores han dotado a los vehículos de **SPORTS CAR GT** de un comportamiento idéntico al de los prototipos en pista. Como de nada vale que nuestro coche responda y el de los rivales no, también se ha trabajado a conciencia el tema de la inteligencia de los contricantes y se les han aplicado los patrones de acción observados en diferentes campeonatos y pruebas rea-





En **SPORTS CAR GT** están presentes algunos de los coches más alucinantes y potentes del mundo del motor. Muchas de las marcas y modelos, curiosamente, coinciden con los de NEED FOR SPEED: HIGH STAKES, la próxima entrega de una de las sagas clásicas de ELECTRONIC ARTS.





les. Con este planteamiento tan interesante imaginaros ahora que os montáis en máquinas tan salvajes como un BMW M3 o un Mercedes CLK GTR y os lanzáis a recorrer a todo tren las pistas de Donington Park, Laguna Seca y otros tantos circuitos de fama mundial. Os podemos asegurar que el cóctel es de lo más potente y demoledor que hemos podido ver en ***PSX***.
Es muy pronto para saber con certeza si logrará desbancar a GRAN TURISMO, pero en esta *beta* hay suficientes elementos como para confirmar que estará entre los mejores. **DE LUCAR**

Multiplayers





En dos jugadores simultáneos podremos optar por jugar con split screen horizontal o vertical y elegir los coches que hayamos mejorado nosotros mismos.

La inteligencia de los rivales nos meterá en serios aprietos





A tu gusto

Tras comprar el vehículo con el que queramos competir, deberemos ir potenciándolo poco a poco. Para poder hacerlo deberemos ganar algunas carreras.

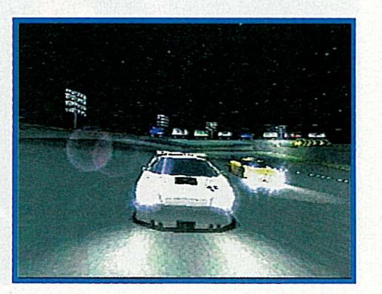






1 Aunque no son nada baratas, las reformas y modificaciones en el coche te darán muchas más posibilidades.
2 Salvo un par de modelos, los coches que podréis comprar al principio son bastante competentes.
3 Los aspectos que podéis retocar son: frenos, suspensión, motor, cambio, ruedas, alerones y tubos de escape.





SUPER NUEVO

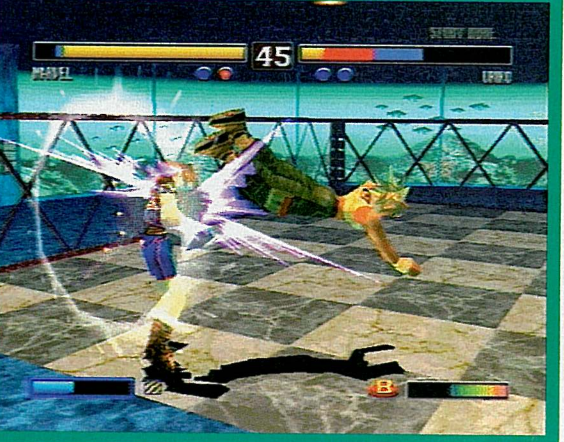
BLOODY ROAR 2

HUDSON SOFT
VIRGIN INT.
CD ROM
JAPON

Aún siguen sedientos de sangre

El primer contacto que tuvimos con **Bloody Roar 2** fue con su versión recreativa en el **FER** del pasado año. Lo primero que se me pasó por la cabeza en aquel momento fue que su *hardware* era demasiado potente para que la versión ***PlayStation*** pudiera ser completamente idéntica, pero estaba equivocado. La ***Coin-op*** era un *System 11* (similar a una ***PSX***), y el motivo por el que me resultó tan impresionante es porque los programadores de HUDSON exprimieron al máximo el potencial de su *hardware*, al igual que han hecho con el de ***PlayStation***. Lo primero que notaréis en cuanto lo veáis es el aumento de calidad gráfica y la nueva resolución utilizada, en este caso 512x480 (*hi-res* entrelazado). La suavidad con la que se mueve todo también ha sido aumentada, quedando establecida en 60 *frames* por segundo en la versión *NTSC* y 50 *fps* en la *PAL*. No creáis que el lavado de cara se lo ha llevado sólo el apartado gráfico, ya que, la jugabilidad, la culpable del éxito del primer Bloody Roar y, por consiguiente, del nacimiento de esta impresionante secuela, ha sido lo más potenciado y lo mejor del juego. En cuanto a personajes, algunos han desaparecido, como Fox, Mitsuko y Greg, para dar paso a nuevos luchadores que comparten algunos de sus golpes con los extintos mencionados anteriormente. Los nuevos y sus respectivas bestias son: Jenny, una «murciélaga» de lo más sexy cuyas piernas son tan poderosas como las de Fox; Marvel, una «leoparda» que se asemeja en muchos de sus golpes a Gado; Busuzima, un camaleón que se mueve de un







PlayStation • Beat'em-up

El nuevo modo historia





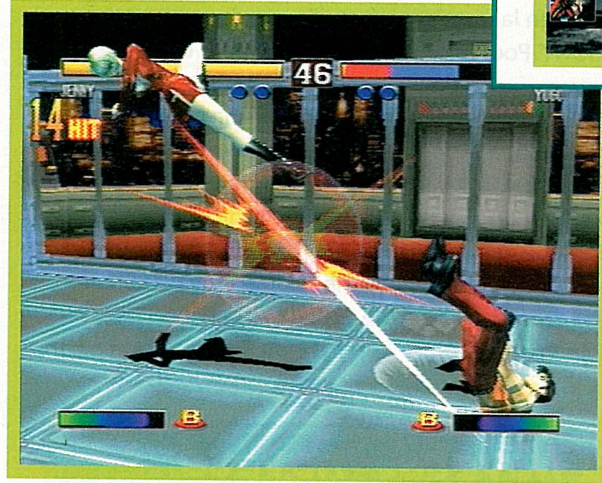
Una de las novedades más significativas de Bloody Roar 2 es el *Story Mode*. Aunque no nos permitirá aumentar nuestras técnicas, de un modo similar al *Tour Mode* de SFA3 nos servirá para conocer la historia de todos y cada uno de los personajes, y descubrir cómo se convirtieron en «zoántropos».





La calidad de BR2 es sólo comparable a la de Tekken 3



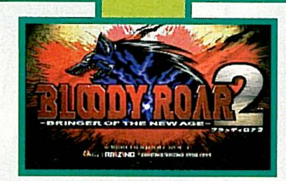


El salto cualitativo entre el primer Bloody Roar y esta increíble secuela es más que notable. El juego ha sido mejorado ostensiblemente en todos y cada uno de sus aspectos, desde el área gráfica, donde se ha utilizado un nuevo modo de alta resolución, hasta la jugabilidad, ya que se han añadido nuevos personajes y nuevos golpes.

modo impresionante y Stun, un insecto que hace las veces de Greg y Mitsuko, ya que la mayoría de sus movimientos son llaves cuerpo a cuerpo. La increíble cantidad de *combos* y *juggles* que el primer Bloody Roar poseía (os remito al **SUPER TRUCOS** del nº 71) también ha sido aumentada, quedando los *juggles* mucho más definidos y dándonos la posibilidad de combinar muchas más técnicas. Eso sí, en lo referente a movimientos espectaculares, los nuevos especiales incluidos en el juego son lo más impresionante que hemos visto nunca. Al realizarlos, el escenario realiza un fundido en negro y tan sólo lo muestra en una especie de modo *wireframe*. Inmediatamente después, si el golpe que desencadena el especial conecta con el oponente, dependiendo del personaje que lo haya hecho, veremos todo tipo de golpes y efectos de luz de una belleza extrema que pasarán veloz y suavemente ante nuestros atónitos ojos. Sumado a todo esto, la gran cantidad de modos que tiene y la inclusión de personajes ocultos, como ShenLong o Gado, que en esta ocasión hace de «jefazo», hacen de **Bloody Roar 2**

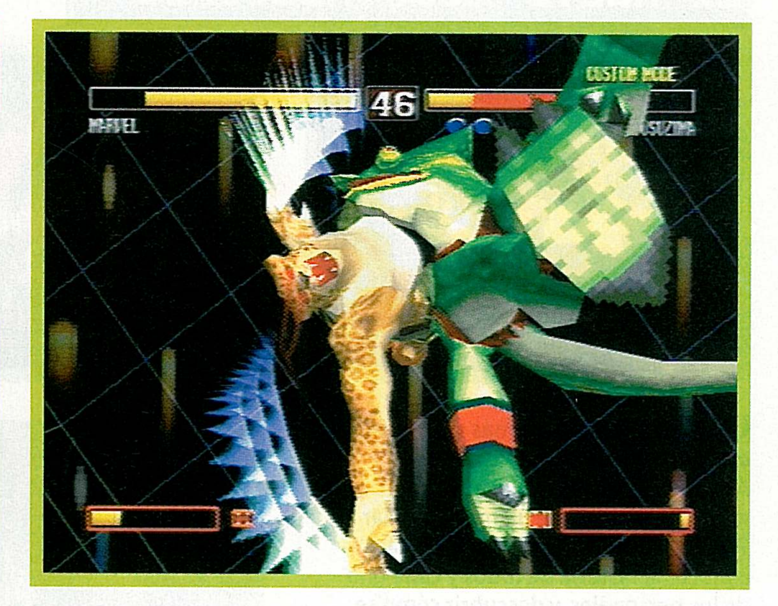


BLOODY ROAR 2









Bloody Roar 2 ha superado a la anterior entrega en todos los aspectos posibles







uno de los mejores *beat'em-up* tridimensionales que hemos podido jugar nunca en la fructífera consola de SONY. Podríamos decir que esta maravilla de HUDSON SOFT es el primer programa que constituye una especie de amenaza para TEKKEN 3, ya que desde que «el rey» de los *beat'em-up* en 3D llegó al mercado, no ha habido ni un sólo juego, en ninguna de las consolas existentes ni en **España** ni en el extranjero, que ni tan siquiera se haya parecido a la maravilla creada por los ingenieros de NAMCO. El mes que viene nos encargaremos de puntuar, con una cifra que después de esta *preview* parece evidente, este impresionante *beat'em-up* tridimensional de HUDSON SOFT, cuya ansiada distribución en todas las tiendas de **España** se la debemos a VIRGIN INTERACTIVE.

DOC

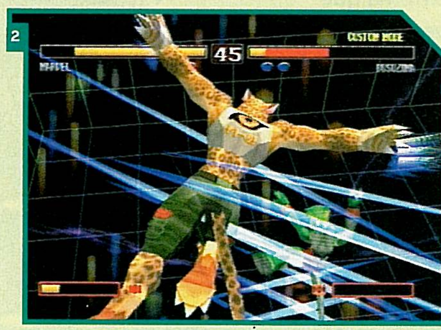
Novetá, novetá!!!



1 Estos son dos de los nuevos personajes incluidos en el juego.

2 El especial de Marvel, posiblemente el más impresionante del juego.

3 En esta ocasión, Gado es uno de los jefes y no se encuentra disponible, al igual que ShenLong, desde el principio del juego.





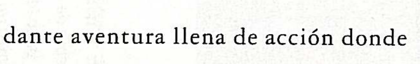
Estas son algunas de las novedades que la gente de HUDSON ha incluido en la impresionante secuela de BLOODY ROAR. La más impresionante de ellas es, sin ningún tipo de duda, los especiales que han sido añadidos al repertorio de técnicas.

(También es un videojuego.)

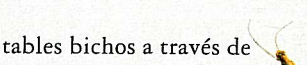


Disney · PIXAR
bichos
una aventura en miniatura

Lo último en películas de bichos es ahora también lo último en videojuegos.



Bichos es una trepidante aventura llena de acción donde saltarás, volarás y te deslizarás en un mundo visto a través de los ojos de la hormiga Flick, que necesita tu ayuda para luchar contra un ejército de detestables bichos a través de 15 alucinantes ambientes 3D. *Bichos*, una epopeya de proporciones diminutas.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

Disney Interactive

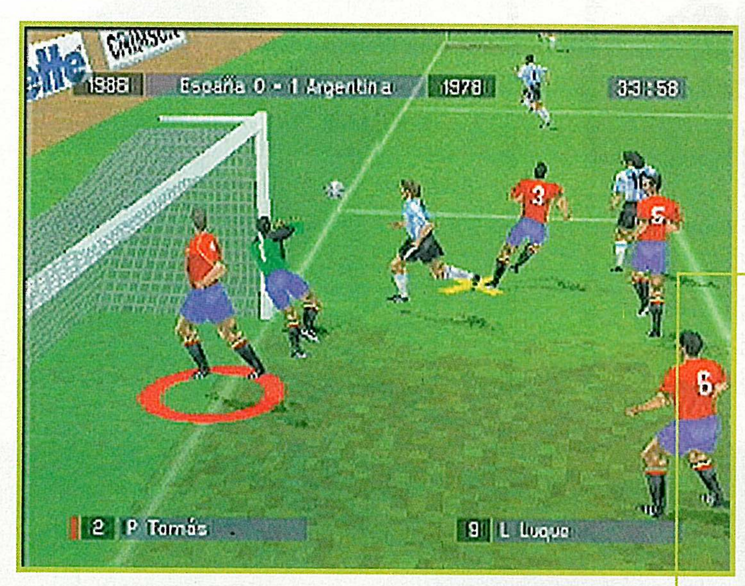
SUPER NUEVO

VIVA FOOTBALL

VIRGIN INT.
CRIMSON
CD ROM
REINO UNIDO

Cuarenta años de mundiales

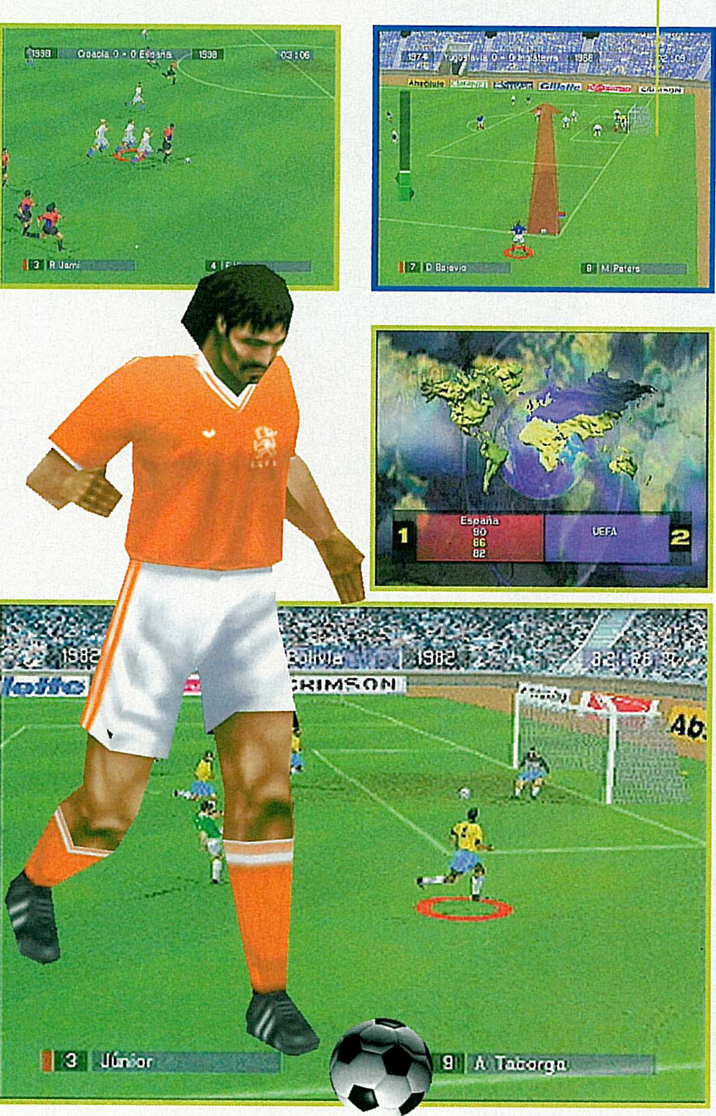




MAS VALE TARDE

Aunque la fiebre de los mundiales ya queda un poco lejos en el tiempo, VIRGIN lanza un juego centrado en las citadas competiciones deportivas. Lo más interesante es la incorporación de los jugadores reales de cada época.

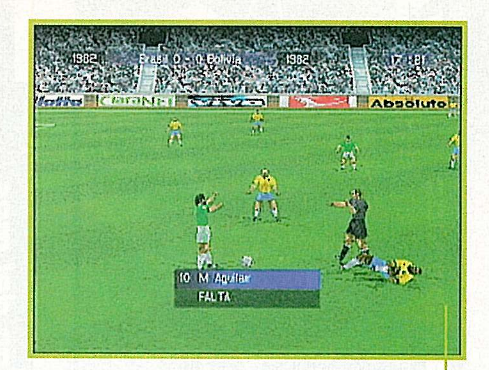
Después de una larga espera, VIRGIN tiene casi a punto **VIVA FOOTBALL**. El juego tiene como principal característica la reproducción de los mundiales de fútbol de los últimos cuarenta años, uniendo a jugadores de diferentes épocas. Cuando el pasado mundial estaba en todo su apogeo, VIRGIN anunció un simulador que bautizó como VIVA FOOTBALL. El tiempo ha pasado, y su lanzamiento, sin motivo aparente, se ha ido demorando. Cuando el interés se ha trasladado a las diferentes ligas nacionales y a las competiciones europeas de clubes, el nuevo programa se centra en selecciones nacionales. Su mayor aliciente es la incorporación de los once últimos mundiales desde **Suecia 58**, incluyendo los equipos que participaron en los mismos y el formato de competición original. Además, puedes cambiar la historia con una fase de clasificación, y con ello variar el rumbo de los acontecimientos. Este aspecto no estaría completo si el programa no incluyera a los jugadores reales que formaron parte de cada equipo en su momento. De esta forma puede disfrutarse con **Quincoces** o **Kubala** en la selección española de 1958, con la quinta del buitre que eliminó a **Dinamarca** en el mundial de 1986 o con la «naranja mecánica» de **Alemania 74**. Cada uno de los jugadores ha sido individualizado, tanto en sus rasgos físicos como en sus aspectos técnicos. Para dar al juego un mayor toque histórico, los uniformes de cada época también reproducen a los originales, pudiendo observar la gran evolución de los mismos en 40 años. Junto





Entre las novedades se encuentra la forma de saque a balón parado. El juego emplea un sistema de precisión basado en barras de energía.

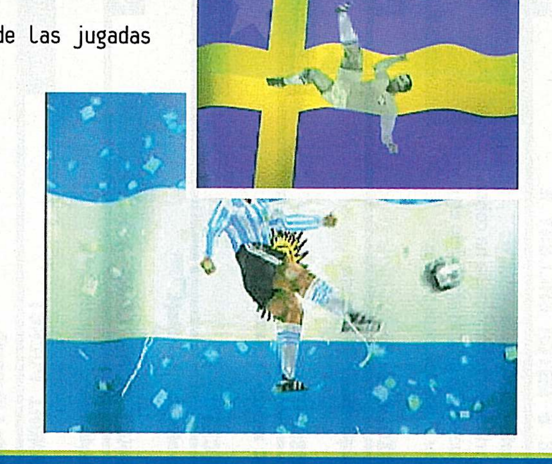
Una posibilidad para cambiar la historia futbolística

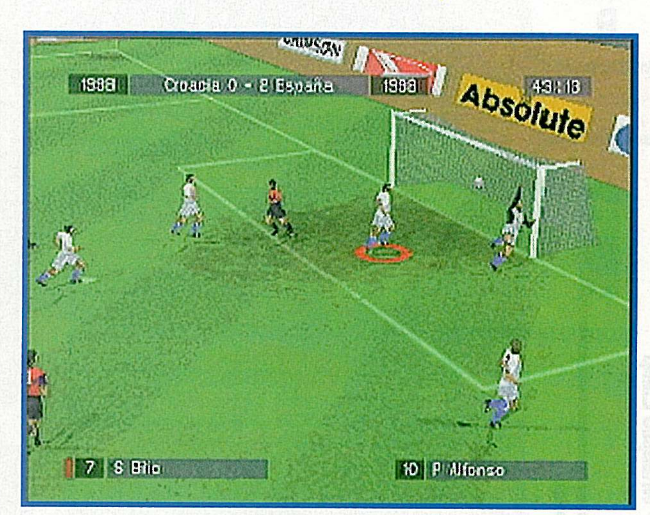


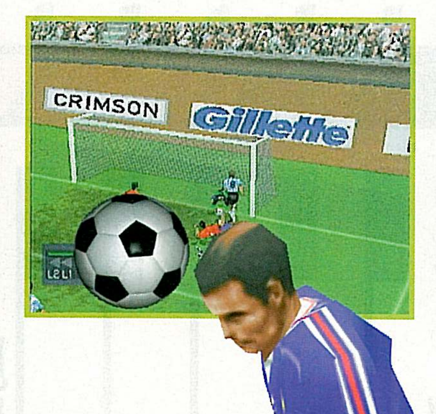
El cuidado con el que se reproducen los componentes de los diferentes equipos, hará las delicias de los usuarios entrados en años Para ellos, el programa ofrece una posibilidad de recordar viejos tiempos.

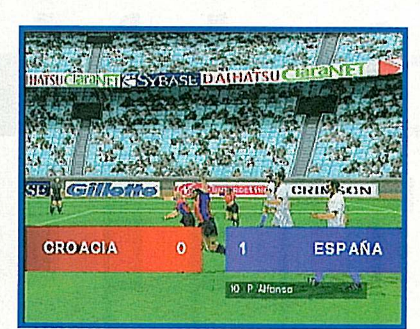
Intro

La intro hace alusión a algunas de las jugadas que marcaron la memoria de los diferentes campeonatos del mundo. Desde el gol fantasma en el mundial de Inglaterra, hasta el penalti fallado por Italia en el campeonato celebrado en E.E.U.U. en 1994, pasando por la «mano de Dios» ejecutada por MARADONA, están presentes en la citada intro. Los ritmos «samberos» ponen la guinda musical.

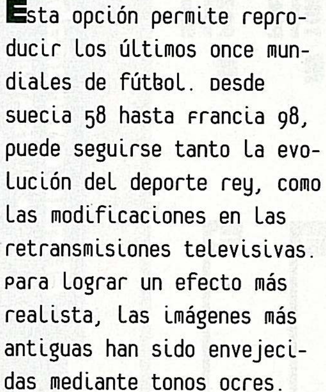


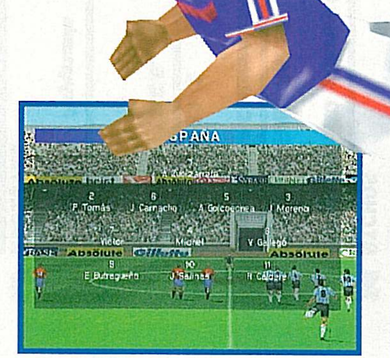


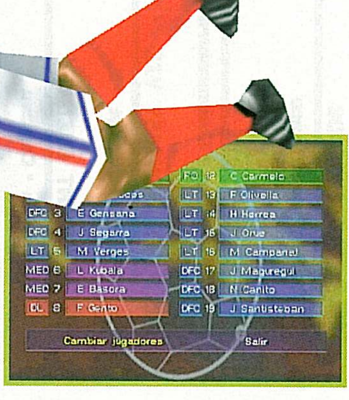












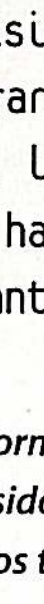
Modo Historia

Esta opción permite reproducir los últimos once mundiales de fútbol. Desde Suecia 58 hasta Francia 98, puede seguirse tanto la evolución del deporte rey, como las modificaciones en las retransmisiones televisivas. Para lograr un efecto más realista, las imágenes más antiguas han sido envejecidas mediante tonos ocres.

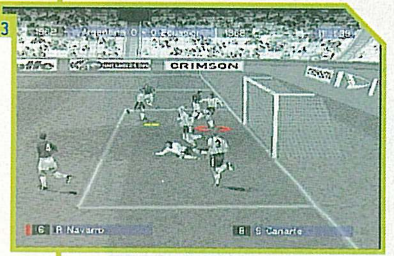
1



2



3



1 Los uniformes de los jugadores han sido adaptados a los atuendos típicos de cada época.
2 Los partidos en blanco y negro presentan diferencias de tono en función del momento que reproducen.
3 Sobre el blanco y negro de los primeros mundiales, destaca el colorido de los indicadores del jugador activo.

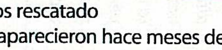


El programa reproduce a los componentes de las diferentes selecciones en cada momento del tiempo. Esto permite disfrutar con grandes estrellas de toda la historia.

a este aspecto, hay que señalar que también se busca recrear el ambiente de los diferentes momentos de tiempo adaptándolo a las retransmisiones televisivas. Varias cámaras y un diseño gráfico acorde con los últimos simuladores, y varios detalles en los que se notan las buenas intenciones de VIRGIN, ponen la guinda en un programa cuyo lanzamiento animará un género un poco «dormido» actualmente. **CHIP & CE**

PLAYSTATION

1 **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco



Eliminada la lista de *Saturn* (por motivos más que evidentes) ampliamos el *Hit Parade* de *PlayStation* hasta alcanzar los 20 títulos. Para ello hemos rescatado aquellos juegos que desaparecieron hace meses del top, pero que merecen regresar a él con todos los honores.

2 **ISS PRO'98** =
Deportivo • Konami

3 **FIFA'99** =
Deportivo • Electronic Arts

4 **GRAN TURISMO** =
Conducción • S.C.E.

5 **WILD ARMS** NOVEDAD
RPG • S.C.E.

6 **SPYRO THE DRAGON** =
Plataformas 3D • S.C.E.

7 **TOMB RAIDER III** ↓
Plataformas 3D • Eidos

8 **CRASH BANDICOOT WARPED** ↓
Plataformas 3D • S.C.E.

9 **RIVAL SCHOOLS** ↓
Beat'em-up • Capcom

10 **LIBERO GRANDE** ↓
Deportivo • Namco

11 **T.O.C.A. 2** ↓
Conducción • Codemasters

12 **FINAL FANTASY VII** NOVEDAD
RPG • Squaresoft

13 **RESIDENT EVIL 2** NOVEDAD
Aventura • Capcom

14 **BICHOS** NOVEDAD
Plataformas 3D • Disney Int.

15 **COLIN MCRAE RALLY** NOVEDAD
Conducción • Codemasters

16 **RALLY CROSS 2** NOVEDAD
Conducción • S.C.E.

17 **ALUNDRA** NOVEDAD
Action RPG • Psygnosis

18 **MEDIEVIL** NOVEDAD
Arcade • S.C.E.

19 **TOMBI** NOVEDAD
Plataformas-RPG • Whoopee Camp

20 **POINT BLANK** NOVEDAD
Shoot'em-up • Namco

GAME BOY COLOR

1 **GAME & WATCH GALLERY 2** =
Arcade • Nintendo
La portátil por antonomasia ha cobrado nueva vida gracias al modelo en color. Por ello ampliamos su lista.

2 **WARIOLAND 2** =
Plataformas • Nintendo

3 **POWER QUEST** NOVEDAD
Beat'em-up • Sunsoft

4 **HEXCITE** NOVEDAD
Estrategia • Ubi Soft

5 **DONKEY KONG LAND 3** ↓
Shoot'em-up • Lucas Arts

6 **SHANGAI POCKET** NOVEDAD
Puzzle • Sunsoft

7 **TETRIS DX** ↓
Puzzle • Nintendo

8 **PIOLIN Y SILVESTRE** NOVEDAD
Plataformas • Infogrames

9 **BUGS & LOLA BUNNY** NOVEDAD
Plataformas • Infogrames

10 **BOMBERMAN POCKET** ↓
Plataformas • Hudson Soft

El más siniestro
CASTLEVANIA 64 • N64

El más entrañable
BICHOS • PLAYSTATION

El más cautivador
WILD ARMS • PLAYSTATION



El más esperado
FINAL FANTASY VIII • PLAYSTATION



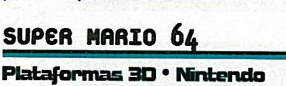
El mejor del mes
SYPHON FILTER • PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   El salvaje South Park es la única novedad de una lista dominada un mes más por el impresionante Zelda.



2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **F-ZERO X** =
   Arcade Conducción • Nintendo
4. **BANJO KAZOOIE** =
   Plataformas 3D • Nintendo - Rare
5. **ROGUE SQUADRON** =
   Shoot'em-up • Lucas Arts
6. **TUROK 2** =
   Shoot'em-up • Acclaim
7. **ISS 98** ↑
   Deportivo • Konami
8. **F1 WORLD GRAND PRIX** ↓
   Conducción • Nintendo
9. **SOUTH PARK** NOVEDAD
   Shoot'em-up • Acclaim
10. **ALL STAR TENNIS '99** =
    Deportivo • Ubi Soft

JAPON

1. **SONIC ADVENTURE • DREAMCAST** =
   Plataformas 3D • Sega
   Ni el flamante Sega Rally 2 puede desbancar a Sonic Adventure de la primera posición de la lista de lo más deseable.
2. **SEGA RALLY 2 • DREAMCAST** NOVEDAD
   Conducción • Sega
3. **RIDGE RACER TYPE 4 • PSX** ↓
   Conducción • Namco
4. **STREET FIGHTER ZERO 3 • PSX** ↓
   Beat'em-up • Capcom
5. **GENSO SUIKODEN 2 • PSX** ↓
   RPG • Konami
6. **KISETSU WO DAKISHIMETE • PSX** ↓
   Anime Interactivo • SCEI
7. **EHRGEIZ • PSX** ↓
   Beat'em-up • Squaresoft
8. **SMASH BROTHERS • NINTENDO 64** NOVEDAD
   Beat'em-up • Nintendo
9. **GOEMON 64 2 • NINTENDO 64** ↓
   Aventura/Plataformas 3D • Konami
10. **R-TYPE DELTA • PSX** ↓
    Shoot'em-up • Irem

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'98** =
2. **KING OF FIGHTERS'97** =
3. **KING OF FIGHTERS'95** =
4. **LAST BLADE** =
5. **METAL SLUG 2** =

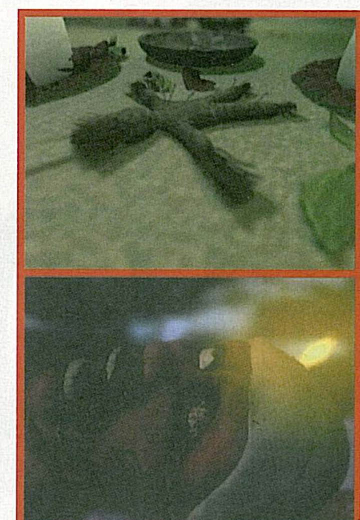
NEO GEO POCKET

1. **BASEBALL STARS** NOVEDAD
2. **KING OF FIGHTERS R1** NOVEDAD
3. **NEO GEO CUP 98** NOVEDAD
4. **POCKET TENNIS** NOVEDAD
5. **SAMURAI SPIRITS** NOVEDAD

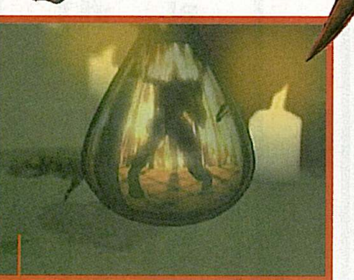
AKUJI THE HEARTLESS

CRYSTAL DY.
CRISTAL DY.
CD ROM
EE. UU.

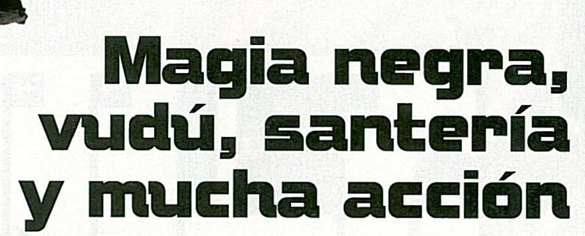




Magia negra, vudú, santería y mucha acción







DÍA DE BODA *La secuencia de la intro narra cómo Akuji es asesinado por su hermano el mismo día en que va a desposarse con una preciosa joven de su tribu. Las imágenes son crudas y muestran como Akuji pierde su corazón.*

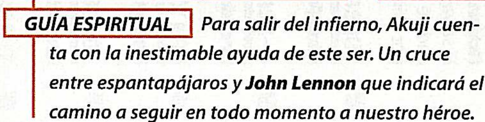
Akuji no podía creer lo que estaba ocurriendo. Su propio hermano, maestro de vudú, iba a poner fin a su existencia sin que nadie pudiera evitarlo. De un golpe certero, arrancó su corazón del pecho y le envió a la antesala del infierno. De esta forma tan drástica, Orad arrebató la novia a Akuji. Ahora, para recuperarla, tiene que escapar del averno antes de que su hermano se case con ella. Aquí es donde comienza la auténtica aventura de este hombre sin corazón. Sin embargo, no estará solo. Un misterioso ser guiará sus pasos, anunciando qué es lo que va encontrar detrás de las 14 puertas que dan paso a cada una de las fases del juego. Todas tienen gigantescos escenarios, algunos con varios niveles a diferentes alturas. CRYSTAL DYNAMICS ha utilizado una versión mejorada del mismo *engine 3D* que sirvió para dar vida a la última aventura de Gex para la creación de **AKUJI THE HEARTLESS**. Cementerios, cavernas y todo tipo de lugares fúnebres están representados con magníficas y coloristas texturas, tratadas con la técnica *Vertex Morphing* para las superficies curvas. Para conseguir un toque aún más tenebroso, se han empleado increíbles efectos de luz gracias al *Vertex Lightning*. Los movimientos del protagonista combinan la animación manual con el *Motion Capture*, que se aprecia sobre todo cuando asciende











GUÍA ESPIRITUAL *Para salir del infierno, Akuji cuenta con la inestimable ayuda de este ser. Un cruce entre espantapájaros y **John Lennon** que indicará el camino a seguir en todo momento a nuestro héroe.*



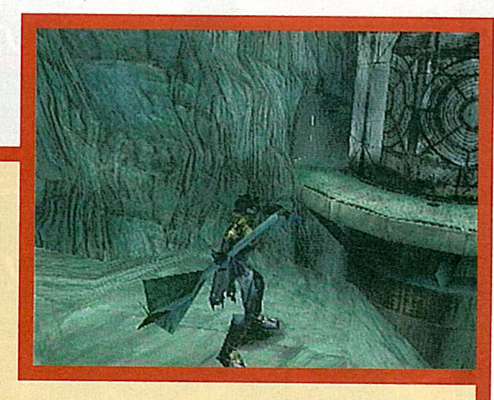
SERES DE OTRO MUNDO *Los 14 niveles de Akuji the Heartless están poblados por una fauna infernal. Esqueletos con guadaña dispuestos a cortarnos el gaznate, escarabajos gigantes, momias y, por supuesto, los jefes finales. Para acceder a ellos será necesario recoger un número determinado de un item, «Los Ancestros».*



LLAVES PETREAS *Abrir puertas es una constante a lo largo del juego. Akuji tendrá que encontrar los bloques de piedra tallados y colocarlos en su correspondiente pedestal si quiere acceder a todas las zonas de cada nivel.*

por escaleras y cuando se agarra a barras para salvar un abismo. Entre los enemigos que el protagonista encontrará en su camino, hay una gran variedad dependiendo de la fase. Momias, fantasmas, plantas carnívoras, insectos gigantes y otros seres cuentan con sus propios patrones de ataque, y tendremos que emplear diferentes técnicas para enfretarnos a cada uno de ellos. Sobre todo con los jefes finales, que además de contar con un tamaño considerable nos pondrán contra las cuerdas al menor descuido. Akuji cuenta con dos garras retráctiles en ambos brazos y nueve magias diferentes. Cada una está representada por un icono en el juego, y sus efectos varían desde bolas de fuego hasta una espectacular posesión en la que Akuji penetra en el cuerpo de sus enemigos para hacerlos explotar. **R. DREAMER**





Soul Reaver **Llevo tiempo esperando la secuela de Legacy of Kain. CRYSTAL DYNAMICS ya ha lanzado el título en USA. Se trata de un juego en 3D con una pinta alucinante que continúa la historia de la primera entrega con los vampiros dominando el mundo. Una de las grandes promesas para el '99.**

BOMBERMAN FANTASY RACE

HUDSON SOFT
HUDSON SOFT
CD ROM
JAPON

Estas carreras sí que son explosivas

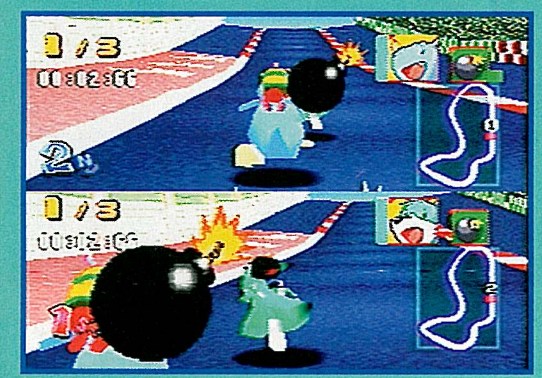


Aunque hay que ser un verdadero lince para poder apreciarlo con claridad, cada animalejo tiene sus propias características a la hora de correr. La mejor forma de averiguarlo es sencilla: compra el más caro de todos.

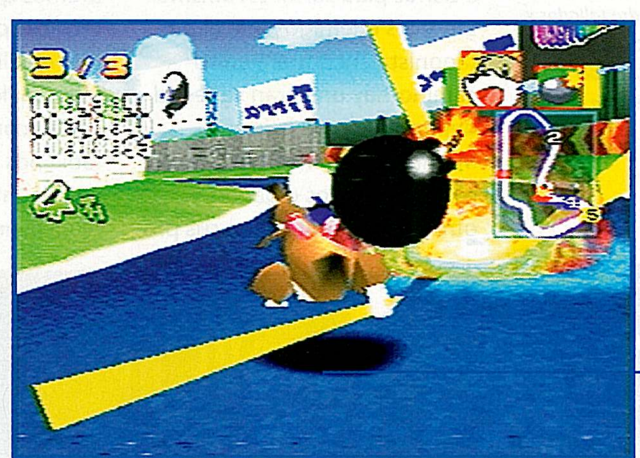


Dos Jugadores



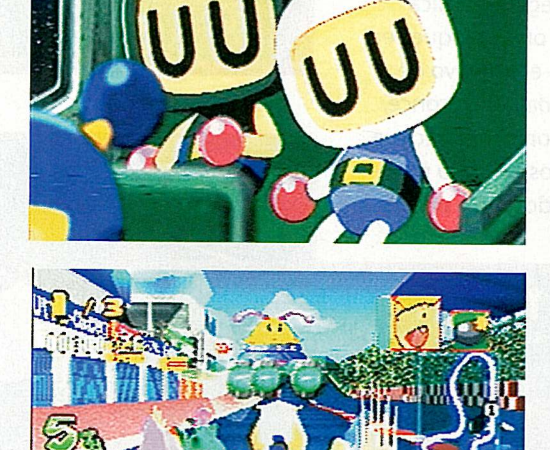


Está bastante bien y es divertido, pero seguro que echaréis en falta la presencia de los otros rivales manejados por la máquina.



Lo más peligroso no son las bombas de los rivales. Lo más arriesgado es coger algún item cuando vayamos primeros. Casi siempre es una calavera con un poder negativo.

Siguiendo el camino emprendido tiempo atrás, la compañía japonesa HUDSON SOFT insiste en buscarle nuevas ocupaciones al pequeño Bomberman, y en **Bomberman Fantasy Race** abandona la batalla entre pasillos para enfundarse el mono de carreras. Montado a lomos de los animales que habitualmente le acompañaban en sus aventuras, los canguritos y los saurios, Bomberman traslada gran parte de su explosiva actividad a siete alucinantes circuitos. Aunque ***PlayStation*** cuenta con una enorme oferta en el género de conducción, creemos que un planteamiento tan original como el de **Bomberman Fantasy Race** (sólo compartido por el futuro Chocobo's Racing, inspirado en Final Fantasy) puede llamar la atención de los aficionados. Una de las razones para ser optimistas es que los programadores han conseguido dotar a **Bomberman Fantasy Race** de la tradicional jugabilidad de los otros *arcades* de la saga y, por si esto fuera poco, le han añadido mucha más intensidad y emoción. Aunque saber pilotar tiene su importancia, la clave de cada carrera la tendréis que buscar en vuestra habilidad para utilizar los diferentes *items* y las



Otra cosa a tener en cuenta para no acabar entre los últimos puestos es alejar a vuestro animalejo del agua. Aunque no es mortal, el tiempo que tardan en sacarnos del aprieto será definitivo para no ganar la carrera, sobre todo si estamos corriendo la última vuelta.



armas repartidas a lo largo de los recorridos. Buena parte del arsenal está compuesto por las clásicas bombas, en todas sus variantes, pero también podemos hacernos con algunos utensilios comprándolos antes de cada prueba. Con mucha habilidad y un poquito de suerte, podréis pasar los primeros circuitos y lograr el dinero necesario para ir accediendo a los otros escenarios, o para poder comprar nuevos animalejos más rápidos y manejables. Para terminar con algunos detalles de **Bomberman FR**, de momento en versión *beta*, os diremos que posee 16 bichos distintos, siete circuitos, opción para dos jugadores simultáneos y admite *Dual Shock*. «GERARD» DE LUCAR

Han logrado plasmar toda la jugabilidad tradicional de la saga







Otro aspecto que tiene miga es la salida. Tardaréis bastante en lograr salir como vuestros rivales y os costará unas pocas salidas en falso. La clave está en empezar a acelerar en cuanto aparezca la luz amarilla.







Ir de compras

La recomendación que os daremos es que no gastéis el dinero tontamente, porque acceder a los circuitos en dirección opuesta cuesta un dineral.

1 

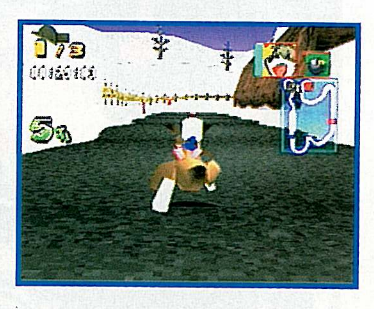
2 

3 

1 Antes de cada carrera podréis haceros, por supuesto previo pago, con un par de items extra para incordiar.

2 En los establos encontraréis unos cuantos bichejos más rápidos y manejables que los iniciales.

3 Tras ganar una carrera accederéis a la fase de bonus del circuito. Es una gran fuente extra de ingresos.





SUPER NUEVO

TANK RACER

GROLIER INT.

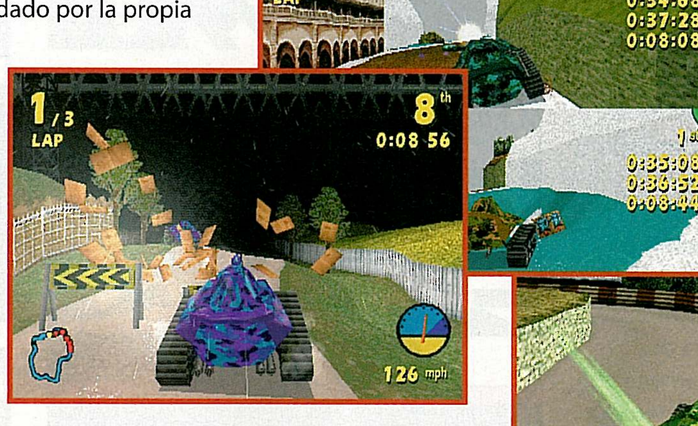
GLASS GHOST

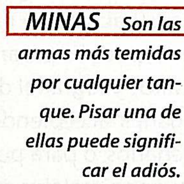
CD ROM

Francia

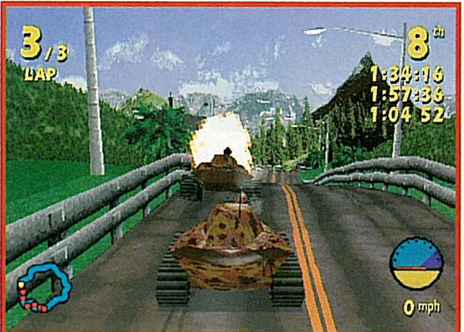
Alto tonelaje en PlayStation

En el universo de los *arcades* de conducción se tenía la impresión de que todo estaba ya inventado. Pero no era así. Al menos esa es nuestra conclusión tras ver las primeras imágenes de esta nueva producción de la francesa GROLIER INTERACTIVE. Programado por GLASS GHOST (y distribuido en breve en nuestro país a manos de UBI SOFT), **Tank Racer** es, como su propio nombre indica, un *arcade* de conducción protagonizado por tanques. La concepción del juego es clásica (competir con otros tanques en un carrera con el objetivo de lograr una medalla de bronce, oro o plata y con ello acceder a nuevos circuitos), pero lo novedoso viene dado por la propia naturaleza de los vehículos participantes. Como tanques que son, tienen la posibilidad de disparar obuses contra los otros participantes, así como tomar algunas rutas del todo impracticables para un coche. Sus orugas y su blindada carrocería les permiten atravesar muros, vallas, aplastar



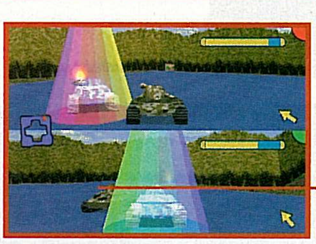


MINAS Son las armas más temidas por cualquier tanque. Pisar una de ellas puede significar el adiós.









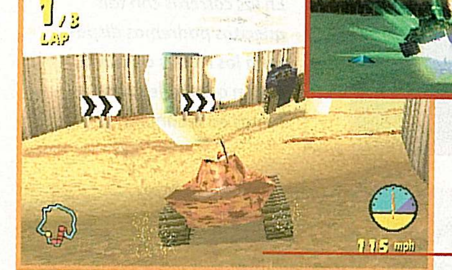
OVNI Aunque la mayoría de las armas son normales (obuses, misiles, minas…), otras son bastantes extrañas, como un OVNI.





INTRO *Uno de los tanques incorpora un retrato de «GERARD DE LUCAR» en su carrocería.*

VERSUS *La mala leche y las artes más traicioneras son imprescindibles para lograr la victoria en este modo de juego.*

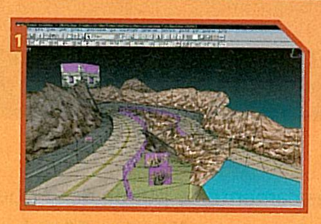


RIVALES *TANK RACER goza de un nivel de dificultad enorme. Adelantar a un rival puede ser una tarea casi imposible.*

todos los coches que tengan a su paso o tirar abajo incluso las fachadas de algunas casas. Todo atajo es útil para lograr escalar posiciones en este adictivo *arcade* de conducción que, aunque no posee unos gráficos espectaculares (en comparación con otros juegos de coches para **PLAYSTATION** más recientes), es de agradecer que estén en alta resolución (512x256) y no den lugar a la más mínima ralentización. Como es habitual en este tipo de juegos, **TANK RACER** incorpora un divertidísimo modo *Versus* para dos jugadores, en carrera directa o en modo batalla, donde se hace el mejor uso de las torreras de los tanques, capaces de girar 360º sobre su eje. De esta forma es posible disparar a los vehículos que vengan por detrás sin por ello dejar de conducir hacia delante. Este modo *Versus* cuenta con ocho circuitos (seis en *Battle*), que se suman a los otros ocho del modo Copa y Normal. En cuanto a los tanques, hay quince modelos diferentes, tres de ellos secretos. La versión **PLAYSTATION** de **TANK RACER** oculta además en su interior tres subjuegos (versiones de PONG, ASTEROIDS y el BATTLE TANK de ATARI) y bastantes cositas más. Ya sólo queda esperar a que UBI SOFT traiga este juego a **España**.

NEMESIS

Circuitos







Los cerca de quince circuitos que se reparten en los diferentes modos de juego siguen las pautas del género, incorporando de paso atajos específicos a las características de los tanques, como colinas o callejones, donde la destrucción de coches, muros y paredes es total.

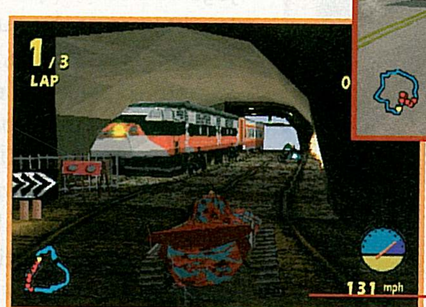
1. *Las curvas más pronunciadas esconden más de un atajo ocultos a los ojos del jugador.*
2. *Los circuitos del modo Battle permiten emboscadas y ataques a traición entre ambos jugadores.*
3. *El número de circuitos varía según la modalidad de juego seleccionada: Versus, Copa o Single Race.*



ARMAS EXTRA *Como en MARIO KART o WIPEOUT, durante la carrera es posible obtener diverso armamento y ataques especiales. Su buen uso puede ayudarnos a escalar posiciones.*



ESCENARIO *Los circuitos poseen elementos perfectamente destructibles ante el contacto demoledor de un tanque, especialmente los coches aparcados.*



IBERTREN *...aunque todo tiene un límite. Por muy duro que sea tu tanque, no recomendamos el impacto directo contra un tren.*



SUPER NUEVO

MICROMACHINES 64 TURBO

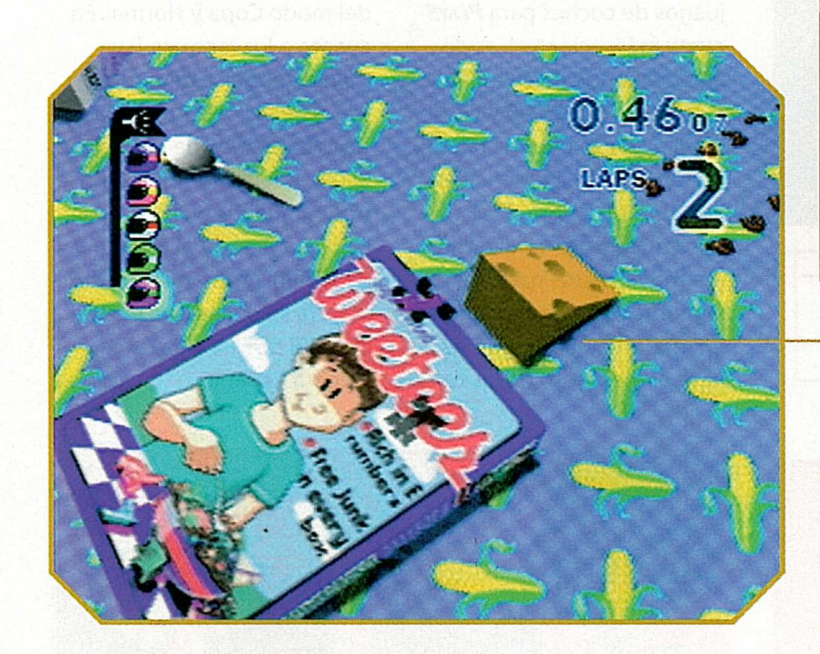
Los minivehículos para maxidivertirse

CODEMASTERS

Codemasters

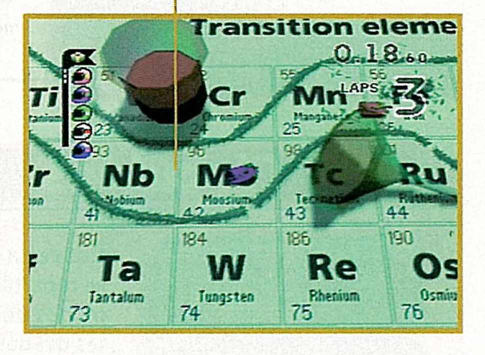
64 MEGAS

Reino Unido



Los que conocen un poco esta saga, seguro que recuerdan la fijación que tienen los programadores con las cajas de cereales.

En las carreras con tanquecitos podremos disparar a los rivales con un cañón o ponerles unas minas en el camino.



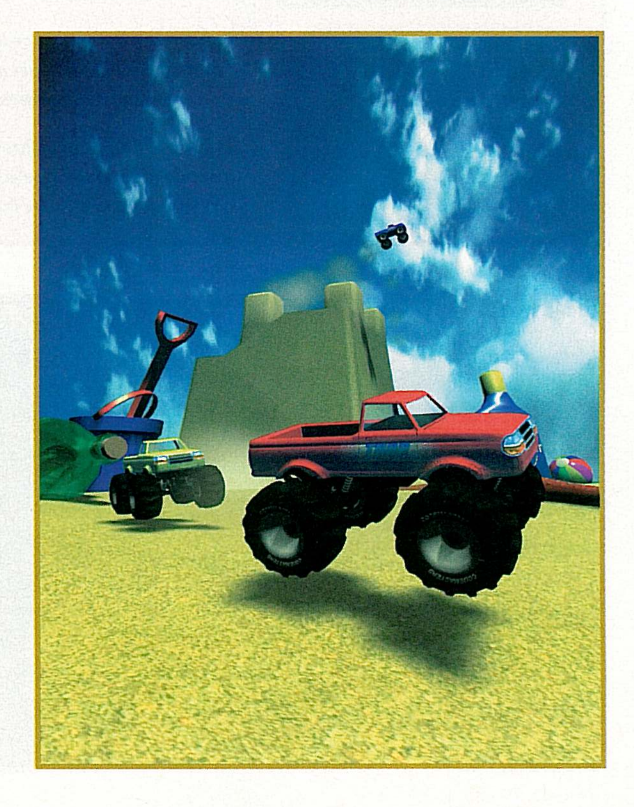
Ganarlo todo

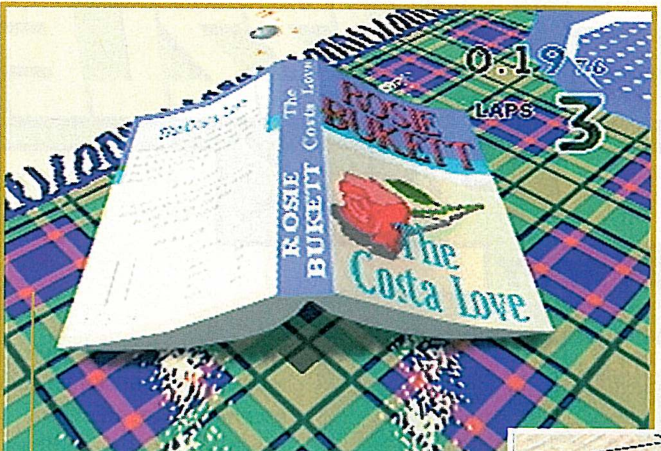


La dificultad es bastante exigente, pero nada que no pueda superar una conducción inteligente y un progresivo conocimiento de los circuitos. cada vez que ganéis una prueba, obtendréis un nuevo vehículo extra para vuestro garaje particular.



Por hacer un poquito de historia, Micro Machines inició su impresionante carrera hace ya un montón de años en una excelente versión para ***NES***, para pasar algún tiempo después a deleitar a los usuarios de ***Mega Drive***, ***Master System***, ***Game Gear***, ***SNES***, ***Game Boy***, ***CDi*** y ***PlayStation***. En un periplo tan alucinante, se realizaron muchos cambios, bastantes mejoras e incluso alguna edición especial, pero lo que permaneció inalterable fue su enloquecedora jugabilidad. Pese a que algunas entregas no estaban muy logradas, la gran mayoría ocupan un lugar de honor entre lo más divertido y jugable en buena parte de los sistemas por los que pasaron. Era obligada, por lo tanto, su presencia en ***Nintendo 64***, y por ello los programadores de CODEMASTERS se han esforzado en incluir lo mejor de la saga en esta edición titulada **Micro Machines 64 Turbo**. Básicamente, se puede decir que en esta entrega para ***Nintendo 64*** se han repetido la estructura y modos de juegos la versión de ***PlayStation***, aunque existen algunas pequeñas diferencias a nivel gráfico. Afortunadamente, lo que comparten ambas versiones es una





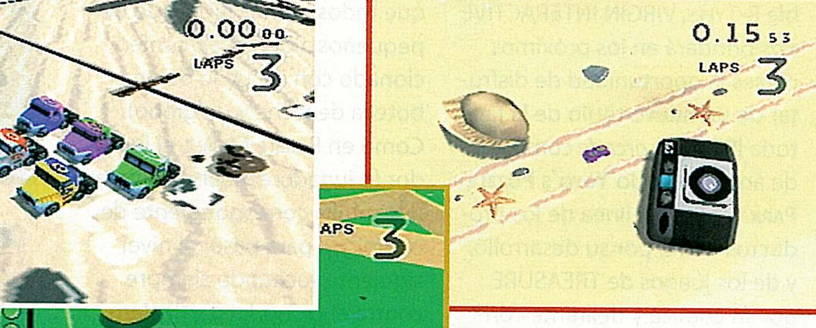
Carpetas escolares, libros, barras de pan, reglas y un sinfín de objetos más, serán obstáculos o partes de cada uno de sus originales recorridos.





En uno o más jugadores Micro Machines 64 T. es de los títulos más divertidos del género









Aunque los alardes artísticos de nuestros maquetadores apenas dejen ver esta pantalla, casi se puede apreciar la alegría de la victoria.

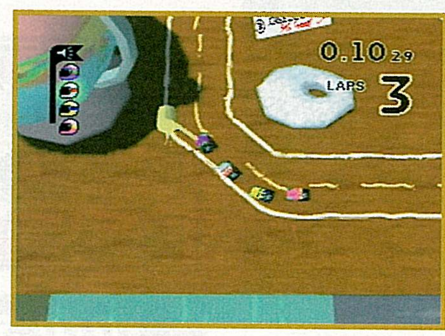


Los circuitos que tienen algunos elementos realmente complicados, como este de la barra de pan, también tienen zonas para recuperar.









jugabilidad absolutamente deliciosa, capaz de picar a cualquiera y sin necesidad de recurrir a sus tradicionalmente antológicos modos para varios jugadores simultáneos. El nivel es exigente y puede que, al principio, sus tres créditos resulten insuficientes, pero se trata de una dificultad muy estudiada y que terminaremos por agradecer. En cualquiera de sus modalidades de juego, Micro Machines 64 Turbo pondrá a prueba nuestros reflejos y habilidad invitándonos a pilotar decenas de vehículos en los circuitos más curiosos y rebuscados que uno haya podido imaginar. Mesas de trabajo o de estudio, jardines, baños, cuartos de juego y otras alucinantes e imaginativas escenificaciones serán el entorno ideal para correr, batallar y pasárnoslo como auténticos enanos. En esas cuestiones, **Micro Machines 64 Turbo** hace honor a sus antecesores.

DE LUCAR

Multijugador



Jugar a MICRO MACHINES 64 TURBO y no probar sus muchos modos multijugador es un auténtico pecado. La opción para 8 jugadores es un tanto liosa, pero la de 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos es lo más divertido del mundo.

SUPER NUEVO

YOYO'S PUZZLE PARK

IREM SOFT

Un arcade con sabor a clásico

IREM SOFT
CD ROM
JAPON

Tras distribuir en el mercado español el imprescindible R-TYPES, VIRGIN INTERACTIVE nos brindará en los próximos meses la oportunidad de disfrutar de un nuevo título de la factoria IREM, un *arcade* como los de antes llamado **YOYO´S PUZZLE PARK**. Muy en la línea de los productos TAITO por su desarrollo, y de los juegos de TREASURE por su cómica y delirante concepción gráfica, **YOYO´S PUZZLE PARK** está protagonizado por dos diminutos y pelones seres cuya única arma consiste en disparar con un tirahuevos (ya sabéis, ese demoledor invento que todos hemos fabricado de pequeños alguna vez, confeccionado con el cuello de una botella de leche y un globo). Como en BUBBLE BOBBLE, el jugador (o jugadores) deben limpiar la pantalla correspondiente de enemigos para pasar al nivel siguiente, luchando siempre contra el crono. La particularidad de **YOYO´S PUZZLE PARK** es que no es posible destruir a los enemigos si no es mediante el contacto con alguna de las incontables bombas que reposan (roncando) en cada escenario). Tan adictivo y jugable como PARASOL STARS o RAINBOW ISLANDS, **YOYO´S PUZZLE PARK** entusiasmará a los fans de los *arcades* más puristas. Y sólo tendrán que esperar a Marzo. **NEMESIS**





SERES LAMENTABLES *Dotado del mismo humor surrealista y desmadrado de las producciones TREASURE, **YoYo´s PUZZLE PARK** cuenta entre sus enemigos con algunos de los seres más extraños de la creación.*





La fase de la derecha se desarrolla íntegramente en el interior de un cine-simulador virtual, con las butacas botando de un lado a otro y acorde con lo que sucede en la pantalla del fondo.







El tirahuevos sólo sirve para atontar a los enemigos. Para destruirlos totalmente es imprescindible activar la bomba más cercana.

YoYo's en SFC/SNES



Bajo el nombre de SUPER GUSSUN OYOYO, los personajes pelones de IREM también protagonizaron en 1995 un puzzle para SUPER FAMICOM, programado por BANPRESTO.

WING OVER 2

La mejor escuela de combate

JVC
Beluga Computer
CD ROM
Japón



Antes de empezar, olvidad por completo la primera parte de este juego, WING OVER. Lo que encontraréis en esta segunda entrega va mucho más allá, pues las dosis de simulación, sin llegar a los límites exhibidos en los simuladores para **COMPATIBLES PC**, sí son lo suficientemente elevadas como para incluirlo dentro de este género. Además, no será necesario leerse inmensos manuales donde aprender cada maniobra, pues en **WING OVER 2**, antes de empezar las misiones de combate, habrá que aprender hasta lo más mínimo. Desde el despegue y los giros, con una avioneta Cessna, hasta las más complejas maniobras de combate a bordo de un caza militar. Condiciones metereológicas reales, 27 aviones disponibles e infinidad de misiones por completar, desde escoltar el avión presidencial, hasta bombardear instalaciones enemigas. ¡¡¡Se buscan **Tom Cruises** !!!

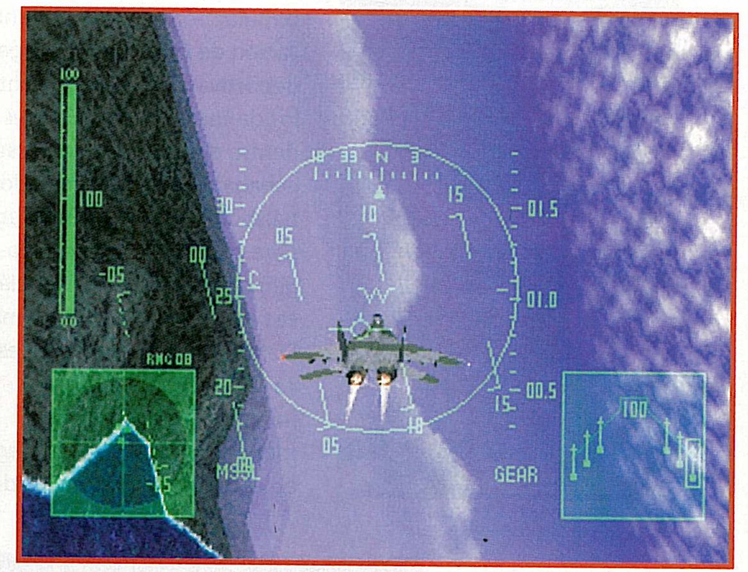
J. C. MAYERICK







*Como todo buen simulador de vuelo, **WING OVER 2** ofrece varias vistas, aunque sin duda la más útil será aquella en la que se pueden consultar los instrumentos de vuelo.*



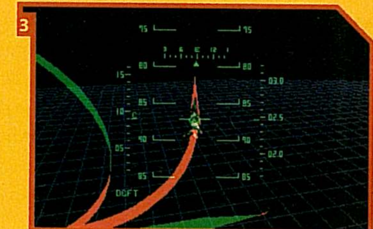
En Wing Over 2 nada es gratis. Deberás trabajar para costearte las clases



Instructor de vuelo







1 *En las clases de vuelo, el instructor nos indica cúando lo hacemos bien o mal.*

2 *El aterrizaje, una de las lecciones más difíciles... en las primeras lecciones.*

3 *Antes de cada ejercicio, el instructor de vuelo nos muestra su realización.*





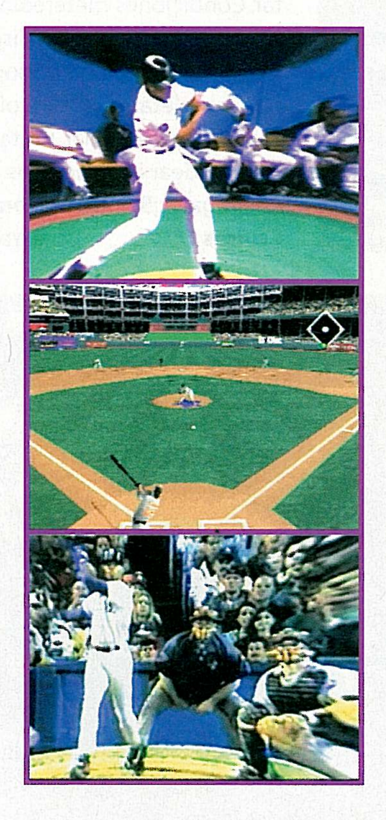
Son 27 los aeroplanos disponibles, desde el Mig-29 hasta el F-16, pasando por la Cessna o un planeador.



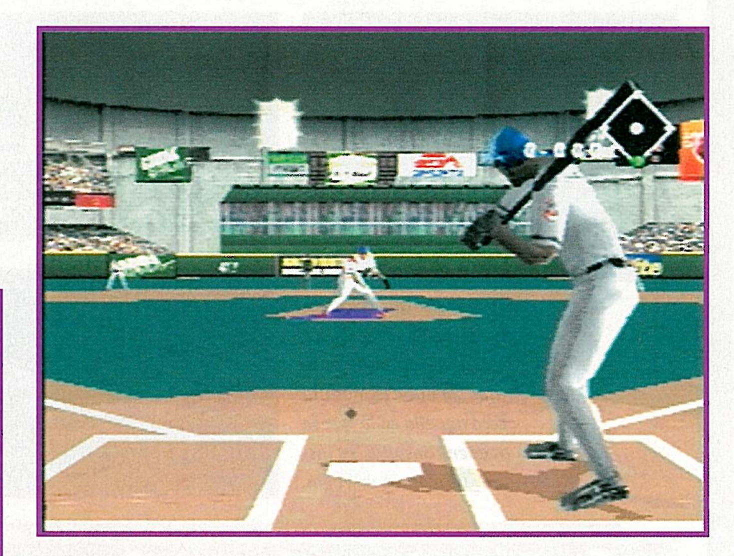
TRIPLE PLAY 2000

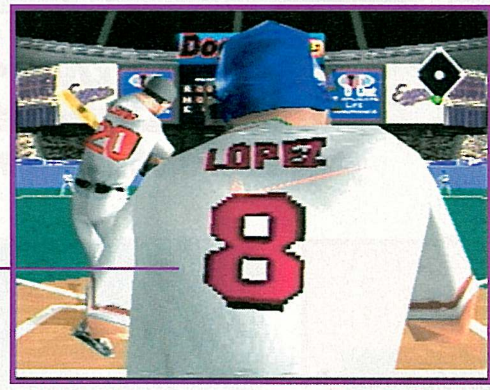
E.A. SPORTS
ELECTRONIC ARTS
CD ROM
EE.UU.

La asignatura pendiente

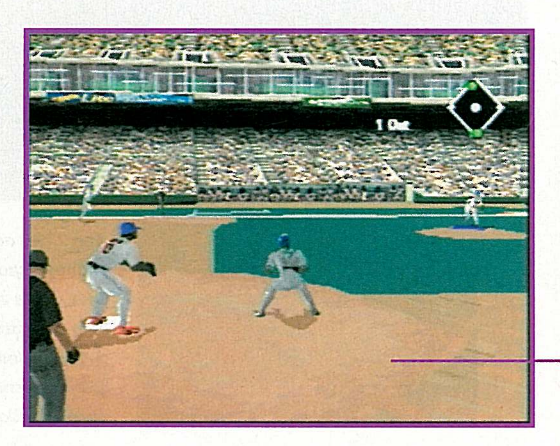


ELECTRONIC ARTS completa su catálogo deportivo en nuestro mercado con un simulador de béisbol con el que cubre las disciplinas más habituales en el mundo de los videojuegos. La compañía norteamericana se ha hecho popular por su continua renovación de las diferentes sagas deportivas. Sin embargo, entre los deportes más habituales dentro de los videojuegos se echaba en falta un simulador de béisbol. **TRIPLE PLAY 2000** llega para cubrir este hueco, recogiendo las características clásicas de este tipo de programas. Dentro de la jugabilidad destaca la velocidad de los movimientos, aunque hay que mencionar un modo de juego en el que se ralentizan los desplazamientos tanto de los jugadores como de la pelota. En el apartado visual se mantiene el sistema clásico en el que la cámara ofrece inicialmente al bateador y posteriormente sigue la trayectoria de la bola. Para lograr una mayor variedad, incorpora varios planos para seguir el juego. Todo esto, unido a unos correctos gráficos y a la presencia de los equipos y jugadores de la liga americana de béisbol, son los puntos fuertes de este programa. La saga VR BASEBALL y BIG HURT BASEBALL tendrán un duro competidor en el nuevo programa de ELECTRONIC ARTS, que analizaremos convenientemente en el número del próximo mes. **CHIP**





Es posible lograr primeros planos en los que se aprecia el detalle con el que están realizados los gráficos. El nombre de los jugadores en las camisetas es sólo un ejemplo.

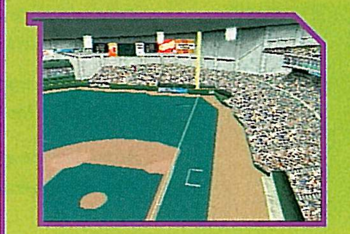


Se incluyen equipos y jugadores reales de la liga americana. El problema es que no dicen demasiado para los usuarios españoles.

Estadios

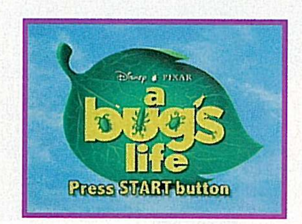






Uno de los aspectos más destacados es la fiel reproducción de los campos reales de la liga americana de béisbol. Junto a la superficie, de césped natural o artificial, se reflejan aspectos como el tipo de gradas e incluso los anuncios publicitarios.

Pequeña gran AVENTURA



Coincidiendo con el estreno de la película, nos llega la ***adaptación*** a PSX del segundo largometraje de Pixar: Bichos. Un ***sorprendente*** plataformas 3D, para cuyo desarrollo DISNEY INT. ha vuelto a contar con Traveller's Tales, los ***magos*** que crearon el inolvidable Toy Story de MD.

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SONY C.E.
PROGRAMADOR TRAVELLER'S TALES

VALORACION

Aunque algo menos interesante para el publico adulto que Hercules (que era la personificación de los viejos plataformas 2D tipo Prince of Persia), Bichos se meterá en el bolsillo a los más pequeños gracias a sus coloristas y llamativos graficos 3D, lo que unido a la popularidad de la pelicula, parece asegurar todo un pelotazo en ventas. Divertido, aunque algo complicado de manejar, sirve para demostrar que Traveller's Tales sigue en la brecha.



Con las esperanzas puestas en emular los éxitos cosechados con los juegos basados en Toy Story o el mas reciente Hercules: The Action Game, DISNEY INTERACTIVE ha dejado en manos de TRAVELLER'S TALES la adaptacion a ***PlayStation*** del segundo film de larga duración de **John Lasseter** y su gente, recientemente estrenado en nuestro país. A lo largo de sus quince fases, **Bichos** sigue fielmente la trama argumental de la película, otorgando al jugador el control sobre Flik, la hormiga protagonista que debe librar su colonia del continuo acoso de los gorrones saltamontes. Aunque no goza de la variedad de desarrollo que encumbró al Toy Story de ***MD***, TRAVELLER'S TALES se marcó como objetivo crear un *arcade* de plataformas 3D de calidad, y vaya si lo ha conseguido. La gran capacidad de la máquina de SONY para mostrar imágenes de vídeo han permitido al grupo de programación inglés incorporar a lo largo del juego incontables secuencias de animación extraídas directamente de la película (como ya sucediera con el Hercules de ***PSX***), algo que era imposible de hacer con el formato cartucho de Toy Story, y que sirve para crear una ambientación de lujo (y de paso meterse al público infantil y algún que otro cinéfilo en el bolsillo). Pero como no sólo de *intros* vive





Sobrevolar un cauce seco utilizando únicamente un diente de león puede ser una misión bastante arriesgada, sobre todo si nos persigue un petirrojo con ganas de llenarse la panza de algo bueno.



BICHOS

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	15
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Intros.

Como en el caso de HÉRCULES, BICHOS incorpora un gran número de secuencias de vídeo extraídas de la película (en formato *cinemascope* y todo). Tras superar cada fase, podremos guardarlas en una opción especial, y verlas cuando nos apetezca.





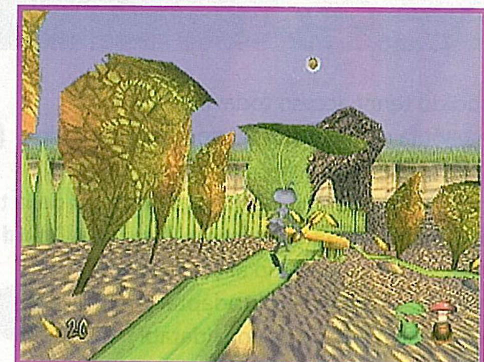


No es fácil ser una hormiga.



La opción de *Training* enseña las principales nociones sobre el control del protagonista (salto, disparo...) y la utilización de las distintas semillas. Otras cosas, como la utilización de la máquina segadora o variar el tipo de planta a utilizar, deberás aprenderlas por tu propia iniciativa y sobre la marcha.

el jugador, **BICHOS** hace gala de uno de los mejores entornos tridimensionales producidos hasta la fecha en 32 *bits*, de la que la primera fase es una buena muestra, con el protagonista caminando entre una vegetación gigantesca. La animación es buena, muy buena, y algunos efectos gráficos, como la lluvia de las últimas fases (que intentan trasladar uno de los momentos más espectaculares del film) están muy bien conseguidos. El control del personaje (uno de los puntos débiles de las primeras *betas* del juego) ha mejorado notablemente, pero sigue siendo demasiado sensible para un título de este tipo, pensado para un público mayoritariamente infantil. Eso unido al, en ocasiones, inoportuno cambio de cámara y la complicada mecánica del uso de las semillas, puede crear más de un dolor de cabeza a los usuarios más jovenes, aunque ya se sabe... los niños de hoy en día se las conocen todas. A pesar de que no hemos



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	88	90	85	87
TRAVELLER'S TALES sorprendió a propios y extraños con TOY STORY y vuelve a hacer a lo mismo gracias a un entorno tridimensional sorprendente, que es de lo mejorcito que se ha visto en PLAYSTATION.	La banda sonora de RANDY NEWMAN (presente en la secuencia inicial de presentación) destaca por motivos más que justificados entre tanto diálogo digitalizado. Buena música de las distintas fases, aunque no memorable.	confiando en que la versión que os llegue a vosotros contenga todo el audio en castellano (extraído de la película), BICHOS contiene incontables e importantes dialogos con otros personajes. es de lo más destacado del juego.	el sensible control del protagonista es el principal handicap de cara a los usuarios más jovenes, que es en definitiva, a los que va destinado el juego. eso sí, cuando se acostumbren a ello se lo pasarán como enanos.	+ Las secuencias de vídeo extraídas de la película. - La mecánica de las semillas acaba quemando un poco.

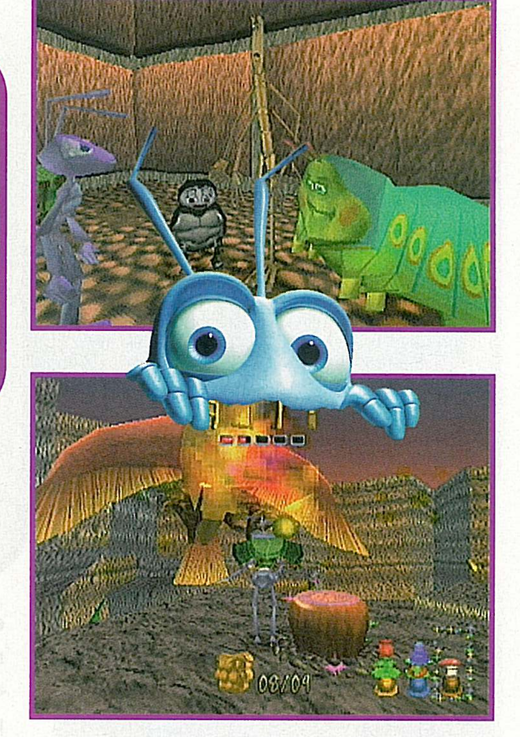


Las semillas

El secreto para avanzar por las fases se oculta en el interior de las semillas que saldrán a tu paso. Deberás transportarlas, plantarlas o cambiar su color. Esto último sólo podrás hacerlo tras recoger el correspondiente icono, y tiene como misión crear distintas plantas (tallos, rosales, dientes de león) para acceder desde ellas a zonas más elevadas o alejadas.









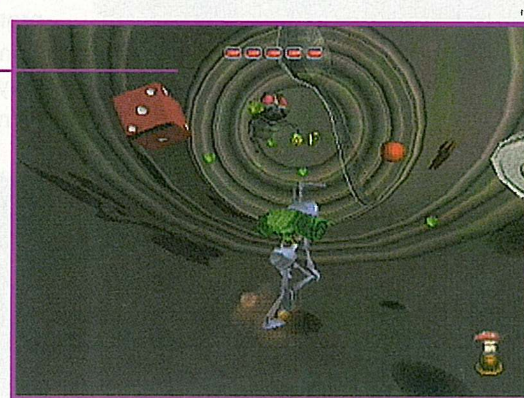


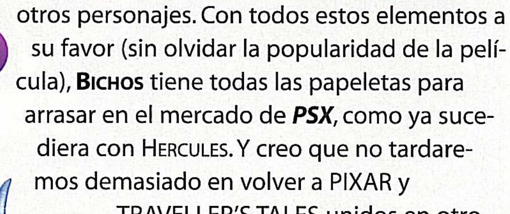




JEFAZOS

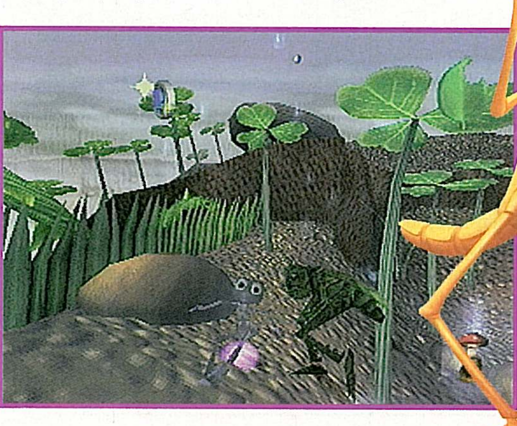
Bichos ofrece el enfrentamiento con algunos jefazos, intercalados entre fases de desarrollo normal. El de la derecha, por ejemplo, reproduce el enfrentamiento de Flik contra uno de los moscardones que insultaron a Francis, la mariquita macho (y muy macho, según él).

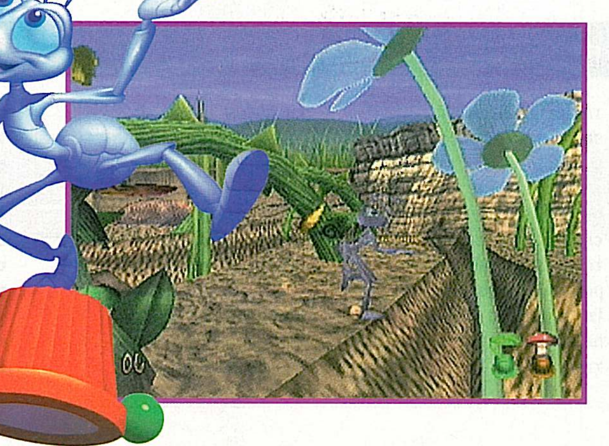




podido tener acceso todavía a la versión española de **Bichos**, SCEE nos ha asegurado que todo el audio del juego (esencial en la versión inglesa, con las voces de actores de la talla de **Kevin Spacey**, **Julia Louis-Dreyfus** o **David Hyde Pierce**) estará doblado al castellano, como ya sucedió con la adaptación de Hercules. El trabajo es considerable, ya que no sólo en las *intros*, sino durante el propio juego, abunda el diálogo con otros personajes. Con todos estos elementos a su favor (sin olvidar la popularidad de la película), **Bichos** tiene todas las papeletas para arrasar en el mercado de ***PSX***, como ya sucediera con Hercules. Y creo que no tardaremos demasiado en volver a PIXAR y TRAVELLER'S TALES unidos en otro videojuego... Toy Story 2 tiene previsto su estreno en **USA** este mismo verano.

NEMESIS





¡¡REGALO!!

SUPERJUEGOS



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEG

Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52

■ FORMA DE PAGO ■

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

❑ Tarjeta de Crédito
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Países: 15.825 ptas.



Rally Cross 2

Los simuladores de conducción para **PlayStation** han sufrido un **impresionante** avance en los últimos tiempos. Las **compañías** intentan aprender de los **títulos estrella** para mejorar sus productos y **aprovechar** a tope la consola. Rally Cross 2 no lo ha **conseguido**.

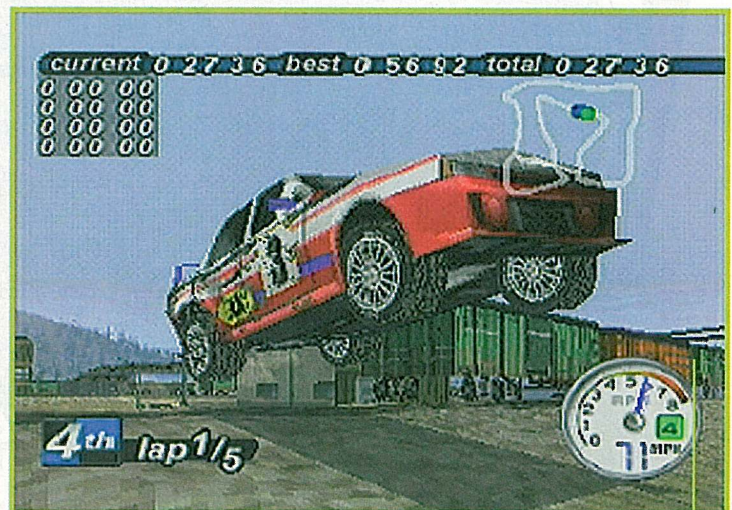




SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	989 STUDIOS

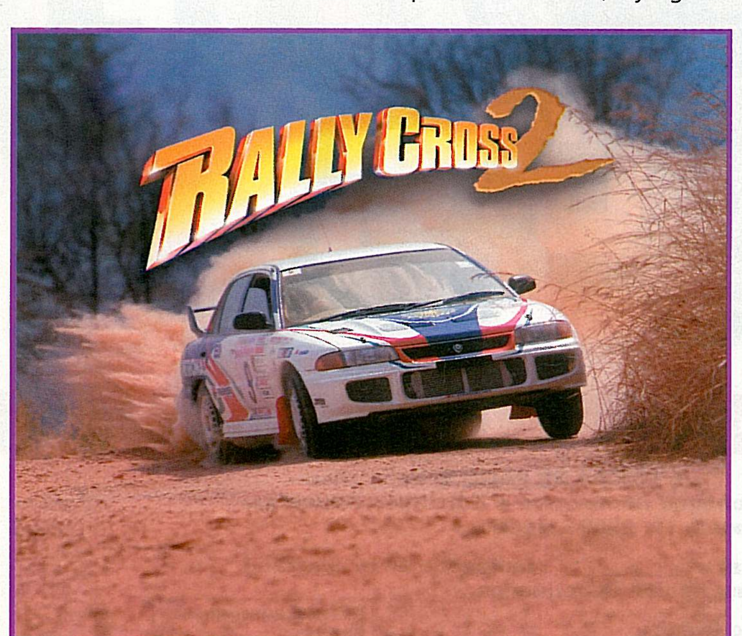
Sony siempre ha contado en sus filas con grandes estrellas dentro del género automovilístico, y actualmente destacan dos por encima del resto: GRAN TURISMO, la referencia actual para cualquier juego de este tipo con tintes de simulador, y RIDGE RACER TYPE 4, un *arcade* puro en el apartado de la jugabilidad que aún no ha llegado a nuestro país. Ante semejantes bestias de esta disciplina, un producto como **RALLY CROSS 2** puede pasar desapercibido para los usuarios de esta consola. Y esto no se debe a que esta obra de 989 STUDIOS carezca de calidad, sino más bien a que no se han perfilado los aspectos que le habrían otorgado un puesto de honor dentro del catálogo de ***PLAYSTATION***. Como suele ocurrir en estos casos, la idea es buena. Tal y como sucedía en el primer RALLY CROSS, el juego







EDITOR *Con **RALLY CROSS 2** puedes crear tus circuitos, con curvas, túneles, saltos y tres temas (desierto, nieve y bosque).*





VALORACION

RALLY CROSS 2 no cuenta con el carisma de su antecesor. quitando un par de circuitos, el apartado gráfico no es muy brillante que digamos, sobre todo en el diseño de los coches, aunque hay que destacar la suspensión. en cuanto al nivel de dificultad, puede volvernos locos en los niveles avanzados del juego.

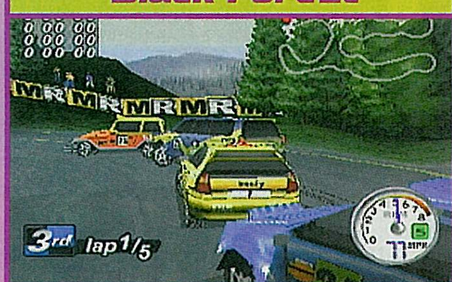
RALLY CROSS 2

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9 CIRCUITOS
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (2)

Circuitos

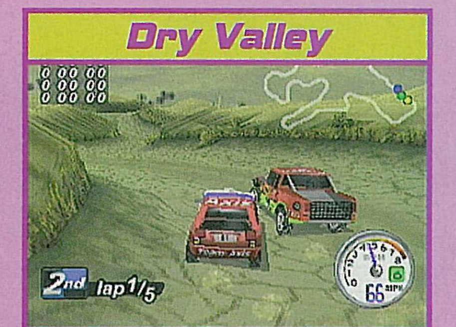
Black Forest



County Air



Dry Valley



Este es sin duda el circuito más consegui-do de todos. Resulta toda una gozada conducirlo... y contemplarlo.

Son nueve los trazados que comprende el juego. Para descubrirlos tendrás que abrir los modos *Veteran* y *Pro*, e incluso aparecerán dos circuitos ocultos que pertenecían al primer RALLY CROSS. Cada uno de los escenarios ha sido recreado con detalle, pero destaca sobre todo *Dry Valley*, con unas texturas impresionantes para los arcos de roca y los cauces secos de los ríos. Además de difíciles curvas, los numerosos saltos pondrán siempre en peligro la victoria.

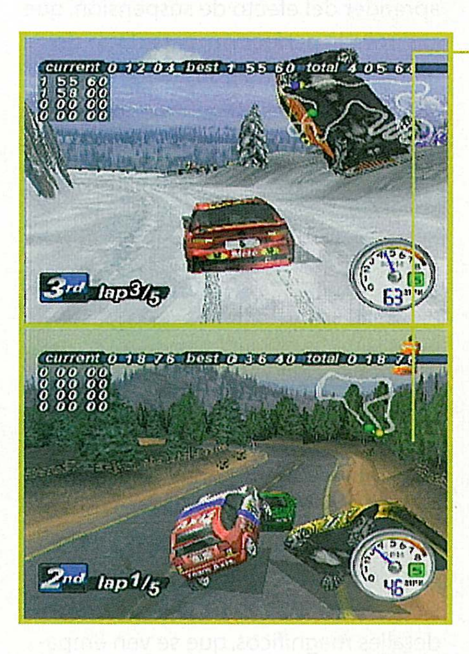
RC Stadium

Oasis



Jungle





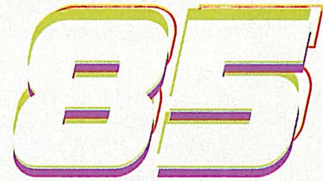
A GOLPETAZOS *Las colisiones son uno de los elementos más espectaculares del juego. Si quieres disfrutarlas y contemplarlas en todo su esplendor, decántate por las modalidades «Head On» y «Suicide».*

Rocky Pass



Refinery



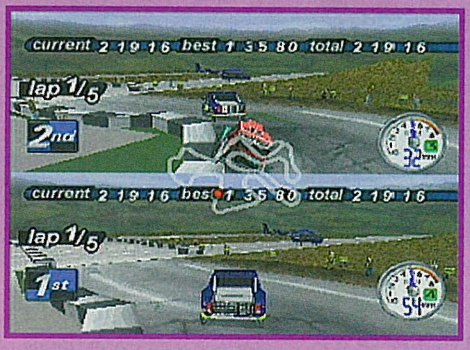
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	80	85	85	85
Además de destacar el circuito del oeste, en el que parecen haber gastado todos sus esfuerzos, hay una gran variedad de obstáculos, como pueden ser camiones, rocas o barriles. El diseño de los vehículos es soso.	Cuatro grupos son los responsables de la banda sonora del juego. Quitando la melodía del menú principal, el resto de canciones que ambientan cada una de las carreras no son de las que te levantan el espíritu.	Los efectos de sonido son importantísimos a la hora de darle vida a un juego de este tipo. Y uno de los defectos de RALLY CROSS es que no anda muy sobrado en este apartado. Se salva el sonido de los motores, pero el resto...	Los coches tienen un buen comportamiento y responden perfectamente a nuestro control. Los botes y las curvas son muy peligrosos, pero el verdadero obstáculo es la tremenda velocidad de los oponentes, que no permite fallos.	 + El control de los vehículos es muy bueno. Diseñar circuitos. − El diseño de los coches es limitado y se han pasado con el nivel de dificultad.

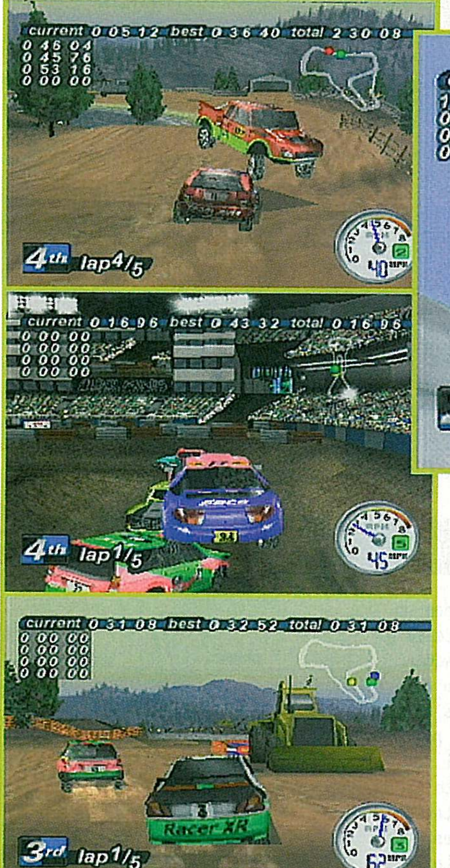
Modos de Juego

Junto a los típicos modos como *Practice, Time Trial, Tournament* o dos jugadores, Rally Cross cuenta con otro tipo de submodalidades que será necesario dominar para batir el juego. Se trata de las modalidades *Head On*, en la que competiremos contra otro vehículo corriendo en sentido contrario al suyo, y *Suicide*, en el que en vez de un coche serán tres los oponentes. Estos modos se encuentran presentes en el *Tournament*.











explota trazados repletos de obstáculos: baches, arroyos, charcos de barro (que manchan la carrocería del vehículo durante la carrera), estrechamientos y curvas muy cerradas. Todos ellos elementos todos típicos de las pruebas de *Rally*, sólo que en esta ocasión se ha optado por circuitos cerrados. Si en la primera entrega de la serie nos sorprendió la belleza de los escenarios de jungla -este circuito y el del oasis están incluidos como secretos en el juego-, aquí hay una bonita joya. Se



trata del circuito del oeste, con perfectas recreaciones de cauces secos de arena, las típicas casas de aquellos parajes y enormes arcos de roca sobre el camino. Es sobre todo en fondos como éste, donde más se percibe que el diseño de los coches no está a la altura del resto del apartado gráfico. Por supuesto, las carrocerías cuentan con los reflejos al estilo GT, pero resultan algo simples en comparación a otros títulos. Como contrapartida, **Rally Cross 2** sigue contando con un excelente comportamiento del coche. Muchos programadores deberían aprender del efecto de suspensión, que casi roza la perfección, para dotar de un mayor realismo a sus juegos.



Hablando de realismo, los vehículos en **Rally Cross 2** también sufren daños al colisionar contra otros coches y obstáculos del camino, y el barro y la nieve se adhieren al chasis. Toda una serie de detalles magníficos, que se ven empañados por la tremenda dificultad de la versión europea. En los niveles *Pro* y *Veteran* del juego apenas se permite un fallo para ganar la carrera. A nivel de sonido, nos encontramos con un trabajo correcto pero tampoco muy brillante. El rugido del motor es pasable, pero se echa de menos algún que otro efecto de sonido, y la banda sonora no es de las que se recuerdan. Aún así, si lo tuyo es la conducción aquí tienes todo un reto.

R. DREAMER

¡Dios mío HAN MATADO a Kenny!





La serie más **bestia** y políticamente **incorrecta** de la historia de la televisión tiene al fin su propio videojuego. Un humor surrealista y **salvaje** que da pie a un nuevo *shoot´em-up* 3D que comparte motor 3D y desarrollo con la saga TUROK.

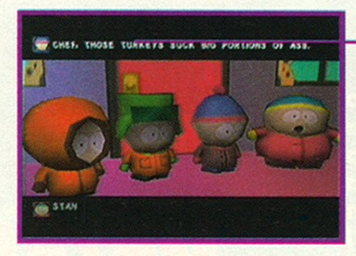
Poco conocida aún en **España** (se emite únicamente en **Vía Digital**, dentro del canal **LocoMotion**), **SOUTH PARK** es todo un fenómeno en **Estados Unidos** debido a su corrosivo y salvaje sentido del humor, que hace que BEAVIS & BUTT-HEAD parezcan personajes de la factoría DISNEY. En ella se narran las vivencias de cuatro niños: Kyle, Stan, Cartman -un orondo y pequeño fascista- y Kenny, un niño pobre que viste durante todo el año el mismo *anorak* y tiene en todos los episodios una muerte horrible. Durante la serie (de la que somos unos auténticos *fans* gracias a las grabaciones que nos suministra **J.C MAYERICK**) se han sucedido momentos tan épicos como un combate de boxeo entre Jesús y el demonio, una invasión de *zombies* (que eran tomados por enfermos de conjuntivitis) o el ataque indiscriminado de unos pavos mutantes. Este último episodio es el que ha dado pie a la primera fase de este juego, un *shoot´em up* tridimensional programado por IGUANA y que comparte entorno 3D y mecánica con TUROK. La diferencia más notable es que ahora, en lugar de lanzamisiles o un arco de flechas explosivas, el jugador puede utilizar como arma bolas de nieve (tras mear sobre ellas hacen mas daño), una gallina viva (que lanza huevos con la precisión de un rifle de francotirador) o Sr. Mojón, una caca

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENT.



ECHALE HIGADOS AL PAVO. *La primera fase reproduce uno de los episodios más memorables de la serie, cuando South Park cae bajo el ataque de una manada de pavos mutantes, obra de Mehpisto, un sabio loco clavadito a* ***Marlon Brando****.*









VALORACION

Muy superior a la mayoría de las adaptaciones de series de TV, SOUTH PARK es de esos contados títulos de N64 que logran sortear la férrea censura de NINTENDO, ofreciendo humor salvaje y mucha escatología. Aunque algunas fases pecan de reiterativas, es muy divertido y hace buen uso del cartucho de 4Mb y el RUMBLE PAK (indescriptible la vibración al orinar sobre una bola de nieve).

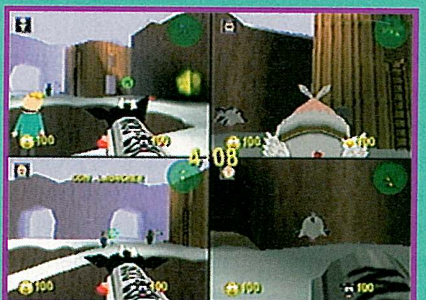
SOUTH PARK

SHOOT´EM-UP

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	17
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	MEMORY PAK

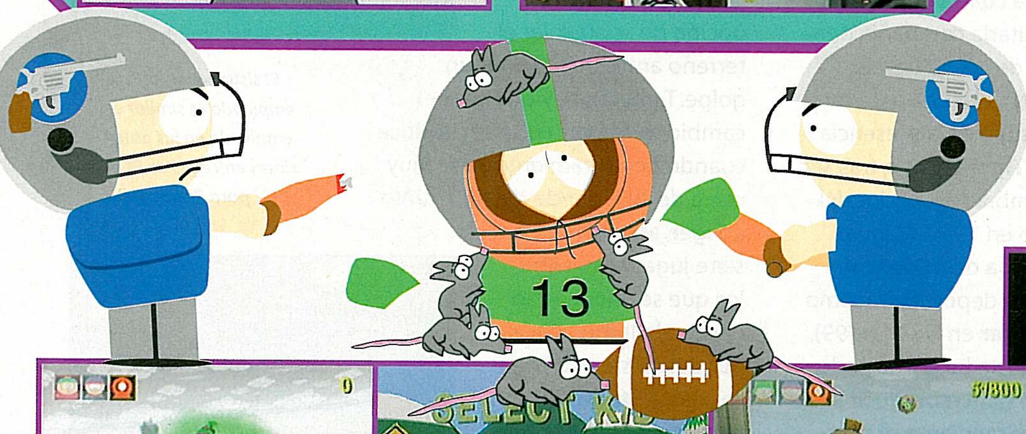
South Park en armas

Aunque el modo de cuatro jugadores sufre del mismo mal que todos los juegos de *N64* (pantalla mínima para cada usuario) **South Park** goza de uno de los modos *versus* más delirantes que se recuerdan. En él podrás seleccionar hasta 20 personajes de la serie, Paco el Flaco incluido.

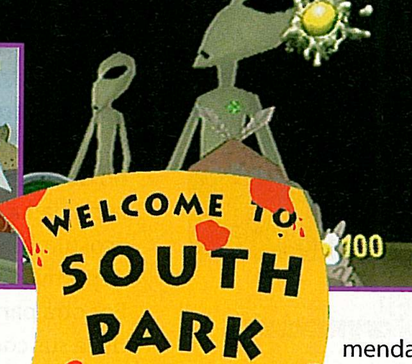





parecían impensables en una ***N64*** hasta hace poco. Como Turok 2, **South Park** hace buen uso del cartucho de 4Mb para mostrar gráficos en alta resolución, aunque el efecto niebla quita bastante brillantez gráfica al conjunto. En lo que no existe pega alguna es en todo lo que rodea al sonido, que es una completa pasada. Desde la apertura musical de la serie (cantada), hasta las imparables parrafadas de los protagonistas (tacos incluidos) durante la acción, **South Park** hace gala de uno de los mejores audio producidos hasta la fecha en ***N64***. Rabiosamente jugable y tremendamente divertido, la única pega que se le podría achacar a este **South Park** es lo repetitivo de algunas fases y su tremenda dificultad, pero por lo demás es un gran juego, sobre todo si conoces la serie en que está basado. Y encima ACCLAIM **España** nos ha asegurado que aquí llegara con los textos de los diálogos en castellano. Esperemos que no censuren los insultos. **NEMESIS**





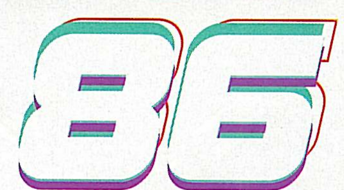
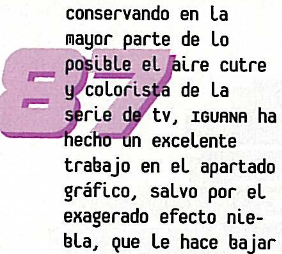





parlante y muy navideña. Sorprendentemente, NINTENDO **USA** no ha metido demasiada censura al cartucho. No es ni mucho menos tan bestia como la serie, pero detalles como las horribles muertes de Kenny, el hecho de mear sobre las bolas de nieve y los repetidos insultos espetados por los protagonistas (silenciados eso sí, por oportunos pitidos)

WELCOME TO SOUTH PARK

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	90	93	84	86
conservando en la mayor parte de lo posible el aire cutre y colorista de la serie de tv, IGUANA ha hecho un excelente trabajo en el apartado gráfico, salvo por el exagerado efecto niebla, que le hace bajar muchos enteros.	el juego reproduce fielmente la cabecera de la serie de televisión, con la canción digitalizada y todo. Dentro del juego, la musica es igualmente buena, ambientando la acción a la perfección.	La canción de la intro es un buen aperitivo de lo que te espera durante el juego: frases y más frases digitalizadas (tacos incluidos) con las que los protagonistas responden a lo que sucede en pantalla.	era lógico que, tratándose del mismo motor 3D y grupo de programación, SOUTH PARK gozara de la misma jugabilidad que TUROK. La unica pega llega por parte de algunas fases, que de repetitivas llegan a ser pesadas.	+ cotas de salvajismo como no se ha visto en NINTENDO 64. - al no llevar batería, es un rollo usar el MEMORY PAK.

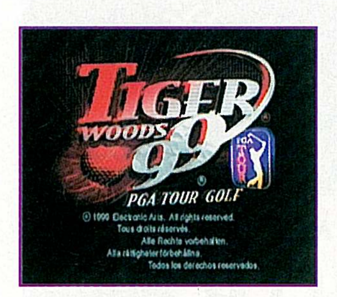



Cambio de NOMBRE

Tiger Woods'99

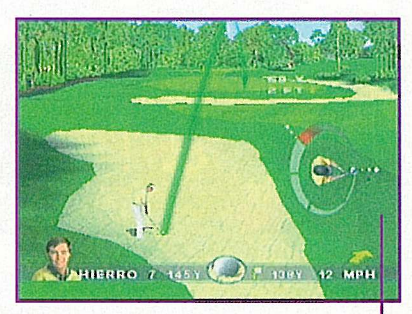
El **jugador** revelación del panorama golfístico encabeza la **cuarta** aparición de ELECTRONIC ARTS en los simuladores de **golf** para PlayStation. La presencia de jugadores y **campos** reales y la incorporación de nuevas cámaras son los puntos **fuertes** del nuevo programa.

Una de las sagas más veteranas dentro del panorama deportivo es PGA. Sin embargo, ELECTRONIC ARTS ha decidido cambiar el nombre de lo que es la cuarta entrega de la citada compañía dentro de los 32 *bits* de SONY. El motivo de este cambio es la presencia de **Tiger Woods**, tras ser nombrado jugador del año en 1997. Al igual que ha ocurrido con otros deportistas (como **Antoine Walker** en NBA LIVE'99), el genial golfista ha participado activamente para reproducir sus movimientos mediante el sistema de *Motion Capture*. El resultado de las animaciones mantiene la calidad a la que nos tienen acostumbrados los lanzamientos deportivos de ELECTRONIC ARTS. Por otra parte, el programa reproduce sus consejos para salir airosos de las situaciones más apuradas. Entre las novedades, se han incorporado hasta siete vistas diferentes desde las que puede observarse al jugador que realiza un golpe. Además, mejora el sistema de seguimiento de la bola y se ofrece la opción de sobrevolar el terreno antes de efectuar un golpe. También hay que citar el cambio de imagen que se produce cuando un lanzamiento pasa muy cerca de su lugar de destino. Junto a **Tiger**, aparecen otros siete jugadores, entre los que se encuentran desde el último vencedor del *Masters* (**O'Meara**), hasta **Stadler**, el más asiduo en este tipo de juegos. De todas formas, es posible contar con un editor para crear nuestros propios jugadores. Los cinco campos recogidos son una fiel reproducción de los campos reales. Con ellos se mantiene el mismo número de recorridos que fueron incluidos

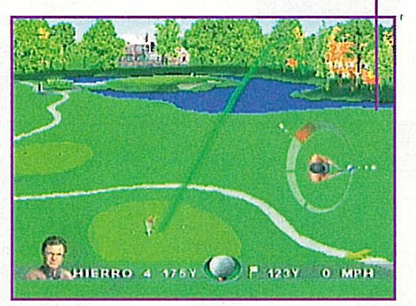


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

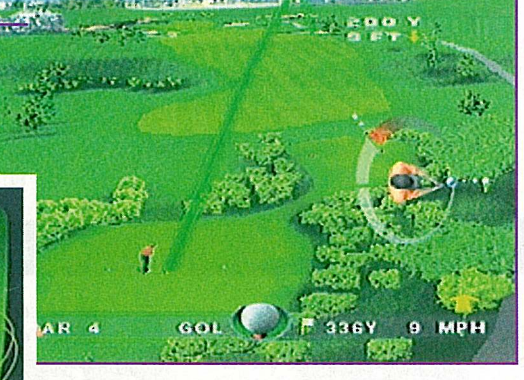


El sistema de control empleado es similar al empleado en las anteriores entregas de PGA para PLAYSTATION.



VALORACION

La saga PGA da un nuevo paso en su camino utilizando como reclamo la presencia de **Tiger Woods**. Sin hacer grandes aportaciones, el correcto trabajo en el apartado gráfico y la habitual jugabilidad de toda la serie, hacen que este programa alcance un nivel más que importante. Sin llegar a la calidad de la versión para PC, el programa se sitúa entre los grandes de su género.



A VISTA DE PAJARO *Uno de los aspectos novedosos es la posibilidad de emplear planos lejanos. Con ellos se consigue una mejor perspectiva del campo.*



PRACTICA *Entre la amplia variedad de modos de juego incluidos se encuentra la posibilidad de hacer prácticas. Para ello existe un campo especial en el que puedes elegir el tipo de golpe a perfeccionar.*

TIGER WOODS'99

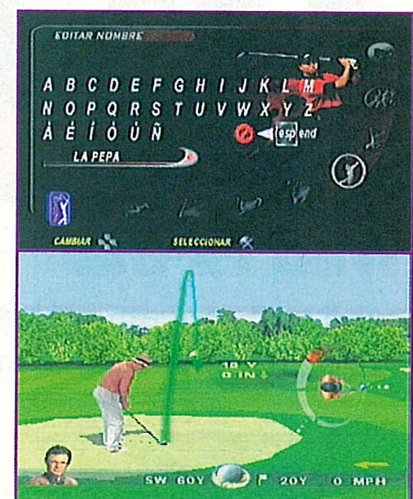
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1
Campos	5
Competiciones	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	analógico
Grabar Partida	MEMORY CARD



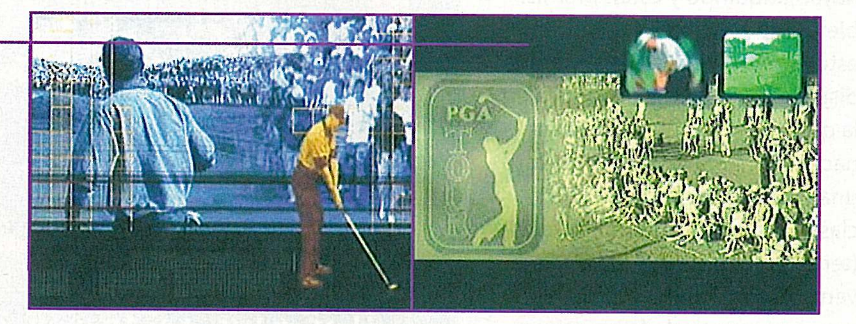
Jugadores

Junto al popular **Tiger Woods**, se incluyen otros siete destacados jugadores del actual panorama del golf mundial. **O'Meara, Faxon, Love III** o **Stadler** son algunos de los nombres recogidos en la nueva entrega de PGA. Si con todos ellos no tienes suficiente, también puedes cambiar sus nombres mediante el editor incluido entre las opciones del juego.

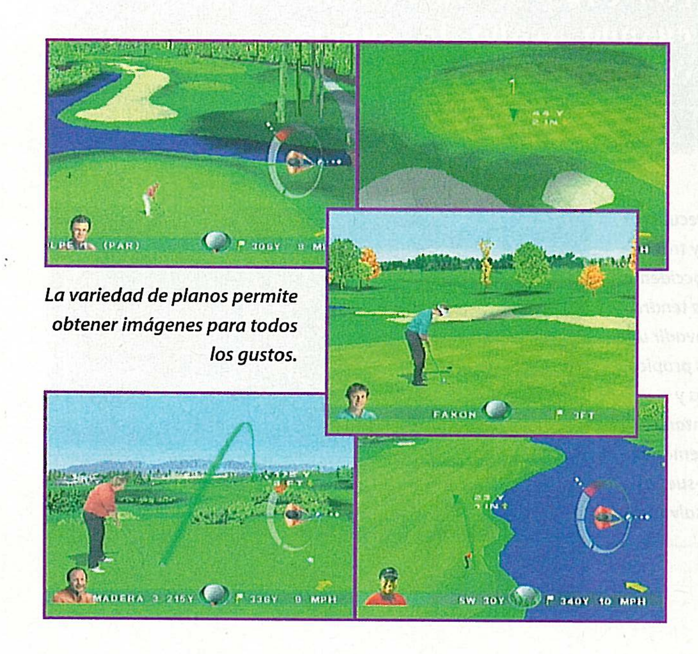


EN LA LINEA DE EA

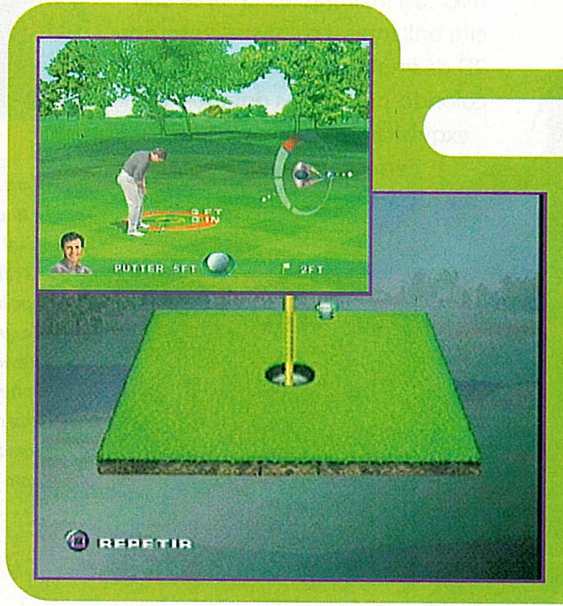
*Una vez más ELECTRONIC ARTS vuelve a darnos una lección en la creación de una intro para un juego deportivo. En la misma se mezclan imágenes antiguas con otras en las que aparece el propio **Tiger Woods**.*



en la anterior versión de la celebérrima saga. La gran variedad de competiciones ponen el broche final a un juego que tiene en Actua Golf y en Pro 18 W.T. Golf sus máximos competidores para alcanzar el liderazgo en este habitual género de simulación deportiva. **CHIP & CE**



La variedad de planos permite obtener imágenes para todos los gustos.



En el green

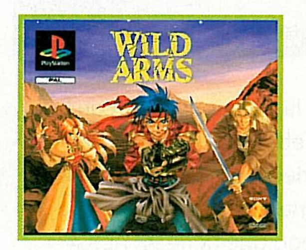
Cuando la bola alcanza el *green*, el indicador de dirección varía con respecto al que aparece en el resto del juego. Si la pelota pasa cerca del hoyo, puede verse una imagen detallada de la sección de terreno en la que se sitúa la bandera, mostrándose la trayectoria del golpe.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	85	84	89	88
vuelve a ponerse de manifiesto la habilidad en el diseño de los jugadores de los anteriores de la saga PGA. La incorporación de nuevas perspectivas y la mejora en el seguimiento de la bola son sus aspectos más destacados.	una curiosa mezcla de estilos. Durante los menús la tranquilidad que caracteriza a las melodías de los simuladores de golf se transforma en ritmos actuales. Durante los partidos aparece la típica música de fondo.	Los comentaristas, clásicos en este tipo de programas, son sustituidos por los consejos de TIGER WOODS. De todas formas, el jugador norteamericano no se prodiga demasiado en ellos.	La variedad de campos y los jugadores reales son dos de los aspectos a tener en cuenta dentro de este apartado. El sistema de control no sufre variaciones significativas, destacando la posibilidad de dar efecto a la bola.	 + El tirón publicitario de TIGER WOODS. − La falta de novedades con respecto a la anterior versión de la saga PGA.

Historias de hombres y DEMONIOS

Wild Arms

Wild Arms es el ***último*** RPG ***traducido*** al castellano que ha llegado a nuestro ***país***, y del que por las llamadas recibidas estos días a la redacción se podría decir que ha atrapado a miles de ***usuarios*** sedientos de un ***género*** poco pródigo en estos lares. Si ***todavía*** no habéis oído hablar de él, así es Wild Arms.



SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	MEDIA VISION

Para los que ya lo hayan adquirido y estén irremisiblemente encadenados a él, en este número tienen a su entera disposición una completa guía en la que he intentado no dejarme nada en el tintero. **Wild Arms** es una sabia y estudiada mezcla de clasicismo y nuevas tendencias (tened en cuenta que salió a la venta en **Japón** a finales del 96) de un género anclado en esquemas casi inalterables. En él se dan cita brillantes y coloristas entornos 2D de impecable y entrañable colorido, personajes dotados de exquisita animación y control perfecto y un *engine 3D* para las batallas ya pasado







Para recuperar a Rudy tras el fatal accidente, Cecilia tendrá que invadir uno de sus propios sueños y enfrentarse a una demonia come-sueños para salvarle.

Rudy Roughnight, el cazador de sueños, es una de las piezas clave del impresionante guión de la ya veterana producción de MEDIAVISION.

VALORACION

Aunque no nos llegan muchos RPG, y menos traducidos al castellano, por lo menos los que aparecen son de una calidad sobresaliente. WILD ARMS es una simbiosis de valores clásicos y nuevas tecnologías, arropada gentilmente con un guión de altísima calidad y un desarrollo que nos obligará a convivir con él hasta el exterminio total de la raza Demonio en Filgaia. Si estás harto de juegos vacíos, sin contenido y faltos de sensaciones, éste es tu juego y tu género.

WILD ARMS

RPG

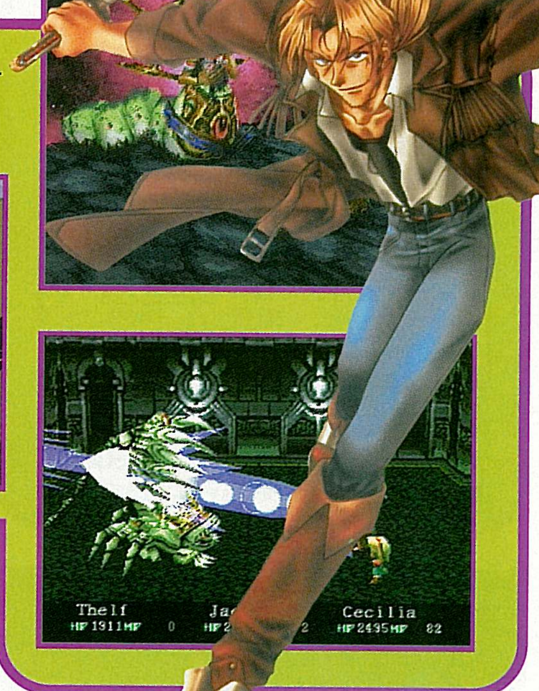
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA HP
Fases	1 MUNDO
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1-15)

Combates 3D

Son los grandes protagonistas del juego y los culpables de que en más de una ocasión dediquéis una plegaria a los cielos divinos por su insultante frecuencia. Para hacerlos más amenos tendréis la oportunidad de invocar a los Guardianes o utilizar técnicas avanzadas. Si queréis luchar menos, utilizad la magia Invisible.





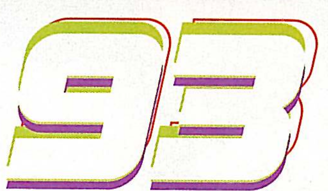


de moda, pero que cumple perfectamente con su cometido. Está claro que **Wild Arms** tendría que haber llegado mucho antes a nuestro viejo continente, por fechas incluso antes que Final Fantasy VII, y también que, ya que se ha tardado más de lo normal, se tendría que haber cuidado un poquito más la localización en castellano, ya que muestra gran cantidad de traducciones literales sin sentido, frases cortadas, se utilizan los mismos nombres en castellano e inglés indiscriminadamente y alguna que otra lindeza más. Nos gusta jugar a los *RPG* en castellano, pero no con cualquier traducción, hecha con prisas y sin ningún tipo de *testing* posterior para garantizar su calidad. Para eso, casi que se quede en inglés. En cualquier caso esto no es culpa de este pedazo de juego de MEDIAVISION, sinó de quien lo consiente. Pero **Wild Arms** no merecía este comienzo, así que archivad lo dicho anteriormente y dejáos llevar por un *RPG* plagado de clasicismo y buen hacer que dará comienzo de tres formas diferentes y totalmente seleccionables, con los tres protagonistas de la aventura sobre la superficie moribunda de Filgaia, un complejo universo repleto de localizaciones con vida propia. Sentirás el paso del tiempo como si hubieras compartido media vida con el juego, tendrás más de 40 horas garantizadas si quieres encontrar todos los secretos y enemigos del juego, y te invadirá un creciente deseo por avanzar gracias a los constantes y sorprendentes giros en la historia, situaciones inesperadas, *flashbacks* de los protagonistas, aparición de nuevos personajes y otros muchos detalles que magnifican aún más **Wild Arms**.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	95	91	93	93
Los escenarios en 2D tienen una calidad plástica y un cromatismo rebosantes de calidad, y la animación de los protagonistas está muy lograda. Los combates están gestionados por un engine 3D anclado en el tiempo (1996).	La banda sonora de MICHIKO NARUKE es una de las más geniales que se han compuesto para un videojuego. Si te quedaste asombrado con la melodía de la intro, espera a escuchar la colección de composiciones del final del juego.	Una generosa colección de FX que adorna y completa a la perfección el brillante apartado audio del juego. Tan sólo resultan algo repetitivos en los combates.	Un desarrollo que te cautivará con la primera partida gracias a la elección de personaje y al perfectamente estudiado guión del juego, que nunca te dejará de sorprender. Lo peor son los numerosos combates y la traducción.	+ La gran calidad general del juego y su banda sonora. – La inexplicable tardanza de su llegada a Europa. La traducción es algo deficiente.



Un buen final





Después de acabar con la raza Demonio, lo mejor será que os relajéis y disfrutéis con las inolvidables secuencias, las sorprendentes melodías y las ilustraciones.

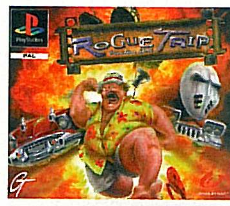
Aunque derrotéis a Madre a mitad del juego, no creáis ni por un momento que os habéis librado de ella. A la izquierda tenéis la poderosa nave Protoala.

Y eso sin contar algun que otro puzzle en forma de *password*, enigma o acertijo que os mantendrá alguna noche que otra en vela, por ejemplo el de los cofres en De Le Metálica, y que os obligará a consultar nuestra guía de **Super Trucos** (je, je). Quizá lo único que le sobre a **Wild Arms** son la ingente cantidad de combates que convertirán nuestras tareas de exploración en auténticos ejercicios de paciencia y comprensión. Una rebaja del 50 por ciento de estos combates habría sido perfecta, pero me temo que el *testing* del juego en **Europa** lo hayan hecho los mismísimos Demonios del juego. Lo cierto es que una vez sumergidos en el juego encajaremos los combates uno tras otro sin apenas inmutarnos, y tan sólo un arqueo de cejas y una lágrima acudirán a nuestro rostro. Cambiando de tema, si hay algo en lo que he insistido hasta la saciedad cada vez que os he hablado de **Wild Arms** es en su banda sonora, un auténtico prodigio creativo y auditivo que nos permitirá escuchar todas sus melodías una y otra vez sin cansarnos lo más mínimo. Yo me compré la banda sonora en **Japón**, con composiciones tan épicas y geniales como la de la *intro*, o el compendio melódico que acompaña el extenso final del juego. Una vez más, felicitar desde occidente al maestro **Michiko Naruke** por su excelente trabajo. Y ya que os he mencionado el final del juego, preparáos para el inolvidable despliegue audiovisual que lo acompaña. Así es **Wild Arms**, brillante de principio a fin, un *RPG* épico que pasó a formar parte hace mucho tiempo del sagrado grupo de los mitos del género. Recibidlo como se merece.

THE ELF

TAXISTAS del futuro

Rogue Trip: Vacation 2012



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GT
PROGRAMADOR	SINGLETRAC

El compacto de GT nos traslada a una especie de batalla campal motorizada, en la que los taxis luchan por recoger turistas como sistema de vida. En el mercado de **PLAYSTATION** existen varios títulos en los que el objetivo es masacrar a todos los rivales a los mandos de automóviles de diferente tipo. En esta línea SINGLETRAC creó TWISTED METAL, y ahora vuelve a la carga con **ROGUE TRIP**. En esta ocasión, además de la batalla entre vehículos, el programa incorpora como aliciente conseguir transportar a algún turista. Esta circunstancia convierte a los diferentes coches en una especie de taxis del futuro, que además de proteger a su pasajero deben llevarle a las zonas turísticas y destruir a toda la competencia. La rapidez con la que se mueven los coches unida a la variedad del armamento, hacen que la acción sea trepidante en todo momento. El diseño de los vehículos es muy original, presentando, entre once modelos, desde una ambulancia reconvertida, hasta un antiguo autobús escolar. Ante la escasez de novedades en el género, la colaboración entre GT y SINGLETRACK ha logrado un título a tener en cuenta.

CHIP & CE





JUGADORES

Utilizando el cable link, es posible que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea. También pueden participar dos jugadores a pantalla partida.



Los amplios escenarios recrean todo tipo de lugares, desde un aeropuerto hasta diferentes zonas de recreo.

ROGUE TRIP: VACATION...

CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2 (4 LINK)
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 85

Los escenarios en los que se mueven los coches están llenos de objetos y la animación es bastante buena. Además, el original diseño de los vehículos pone la nota de color en un apartado gráfico de gran altura.

MUSICA 92

La banda sonora recogida en el compacto recoge una amplia variedad de melodías. Cada una de ellas se encuentra adaptada a los distintos lugares turísticos en los que se desarrolla la acción del juego.

SONIDO FX 84

Junto al rugido de los motores, los sonidos más destacados son los causados por las diversas armas que aparecen en el juego. Los gritos y explosiones también tienen un papel considerable.

JUGABILIDAD 85

El destrozo indiscriminado de los vehículos rivales es un objetivo presente en muchos juegos. La incorporación de los turistas diferencia este programa de otros muchos, aunque la esencia sea la misma.

VALORACION

En la misma línea de las diferentes entregas de TWISTED METAL, SINGLETRAC vuelve a poner de manifiesto su dominio en la programación de este tipo de juegos. La incorporación de los turistas y algunos toques de humor, añaden más interés a un juego mas que correcto desde todos los puntos de vista posibles y realmente recomendable.



GLOBAL 86

\+ La inclusión de nuevos aspectos en un género bastante estancado.

\- El apartado musical supera con creces la media.

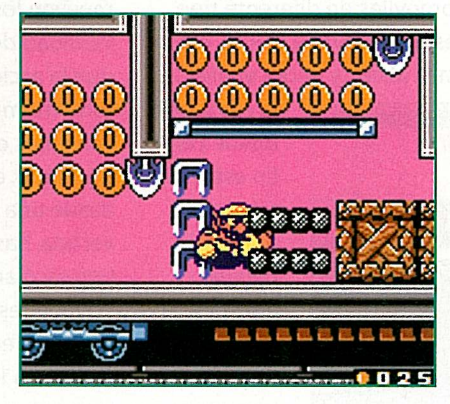




WarioLand 2

A un juego de Game Boy «sólo» hay que **pedirle** mucha jugabilidad, un largo **desarrollo** e infinidad de secretos. Justo lo que **tiene** este Warioland 2.





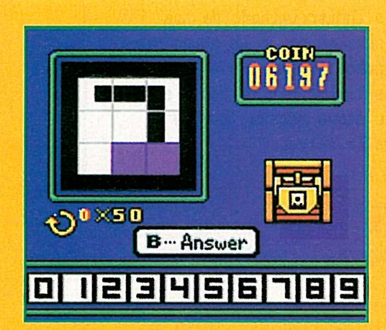
GRAFICOS Es de lo mejorcito que se puede encontrar para GAME BOY COLOR, pues hace un uso de las paletas como hasta ahora no habíamos visto. Lo que aparece sobre estas líneas es una composición entre GAME BOY COLOR y SUPER GAME BOY, lo que en teoría debería ser igual al famoso SUPER GAME BOY 2.

Hace ya algún tiempo que comentamos la versión ***GAME BOY*** de este estupendo título y, como rectificar es de sabios, es justo reconocer que por aquel entonces no supimos valorar correctamente la verdadera esencia de este juego (todos cometemos fallos). Y es que la enorme jugabilidad de este **WARIOLAND 2** venía dada, en cierto modo, por la existencia de cincuenta niveles principales que, lejos de sucederse de forma lineal, conformaban una excéntrica aventura con numerosos caminos y finales diferentes. En fin, una vez hechas las pertinentes rectificaciones, es hora de entrar a valorar las novedades de este **WARIOLAND 2** para ***GAME BOY COLOR***, que en esta ocasión se reduce únicamente a la inclusión de color (por cierto, de una forma casi magistral). ¿Pocas novedades? Bueno, depende como se mire, pues al fin y al cabo **WARIOLAND 2** no es más que una edición especial del mismo juego que apareció hace algunos meses. Otro tema bien

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

La vida es juego...





...y los juegos, juegos son. En fin, la mítica cita (modificada para la ocasión) nos viene al pelo para hablaros del los dos sub-juegos que encontraréis en WARIOLAND 2. El primero os permitirá conseguir porciones de un inmenso mapeado de 52 piezas. El segundo fortuna y gloria... Fortuna y gloria.

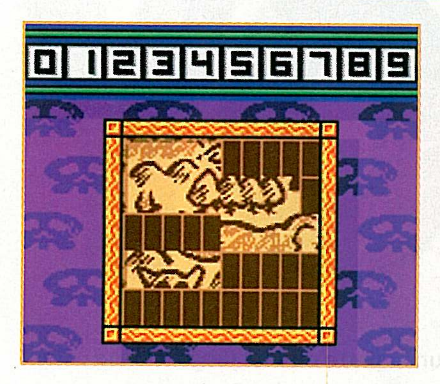
VALORACION

excepcional, es todo lo que podemos decir de WARIOLAND 2. Ya era un juego genial en su versión para GAME BOY, pero ahora con la presencia (magistral) del color, se convierte en una auténtica joya que no debe faltar en tu «juegoteca».

WARIOLAND 2

PLATAFORMAS

Megas	16
Jugadores	1
Vidas	NO TIENE
Fases	50
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI



Este el mapa que debes completar con el juego del mosaico de cada nivel. Son 50 piezas en total.



Los jefes finales ponen el colofón a cada una de las historias del juego, que constan de cinco niveles.







A la derecha están los cincuenta tesoros (más bien sus casillas) que hay que recoger a lo largo del juego. Para conseguirlos hay que jugar al juego del «veo-veo». De lo más divertido del juego.

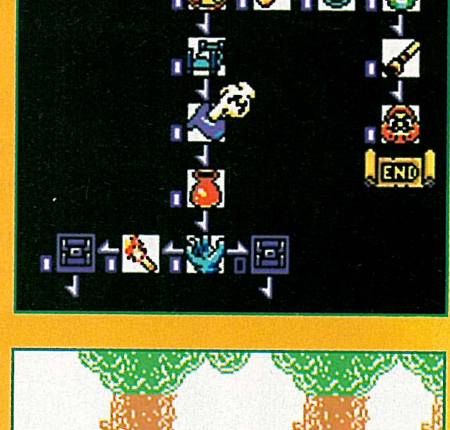
diferente es si es justo que un usuario que adquirió la versión *GAME BOY* tenga que pagar el mismo precio por conseguir la versión *GAME BOY COLOR*. En fin, dejando de lado este tipo de temas, es obligado recomendar un juego como **WARIO LAND 2** para *GAME BOY COLOR* a cualquier usuario que disponga de esta consola. Aunque su dificultad no es excesiva (de hecho **Wario** nunca muere), es ese típico juego que te engancha por la excelente configuración de sus niveles. La necesidad de buscar en cada recoveco es lo que hace que **WARIOLAND 2** parezca un juego infinito. No es así, pues tras los 25 niveles de la historia principal se esconden otras 25 fases, divididas en cinco historias más con el mismo número de finales. ¿Después? Bueno, las aventuras de NINTENDO suelen guardar muchos secretos.

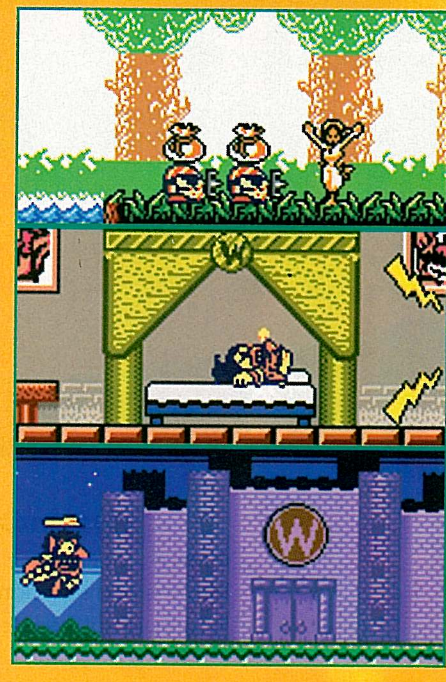
J. C. MAYERICK

Elige tu camino

Puedes optar por finalizar los 25 niveles del camino principal, o por complicarte la vida buscando el acceso a los cinco finales restantes. En fin, os ayudaremos un poco. Si quieres «acabarte» el juego rápidamente, deja a Wario dormir al comienzo del primer nivel. Tras cinco niveles, podrás acceder al mapeado.







GRAFICOS 95

Hoy por hoy, es de lo mejorcito que se puede ver en GAME BOY COLOR. Viendo este WARIOLAND 2, es difícil pensar hasta dónde podrán llegar las futuras producciones de NINTENDO para la nueva GAME BOY portátil.

MUSICA 94

No es uno de los apartados que han sido modificados, pero esto no quita para reconocer que la música de WARIOLAND 2 como excelente. La transición entre una melodía y otra recuerda al famoso IMUSE de LUCAS ARTS.

SONIDO FX 94

Siempre nos quejamos de la escasa calidad de los efectos de sonido en los juegos para GAME BOY. WARIOLAND 2 nos demuestra que un poco de imaginación es suficiente para crear numerosos (y muy buenos) efectos de sonido.

JUGABILIDAD 96

No pararás hasta descubrir el último secreto que aún permanezca oculto en WARIOLAND 2. No sabemos cómo, pero NINTENDO y RARE son los únicos capaces de crear juegos tan adictivos. ¡¡Que nos cuenten el secreto!!

GLOBAL



 Los gráficos, sus músicas y la enorme jugabilidad.

 El asno que no supo valorar WARIOLAND para Game Boy. Es decir, yo mismo.

Estoy CON POY

Poy Poy 2

Después de demostrar que *todavía* quedan cosas por inventar, Konami insiste con la segunda parte de Poy Poy, que apenas presenta diferencias tangibles respecto a la primera *entrega*. La misma mecánica de juego aderezada con la inclusión de *nuevos items* es la nueva oferta de KCET. *Pocos* alicientes para los que ya posean la primera parte.



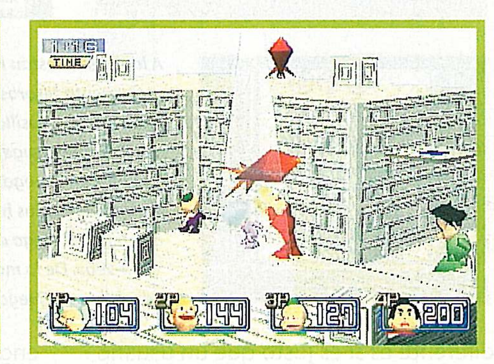




Hace más

o menos un año recibimos en la redacción la primera entrega de Poy Poy, y lo recibimos con doble alborozo. Primero por lo original de su planteamiento, ya que a pesar de sus semejanzas con Bomberman (en definitiva es lo mismo que el clásico de HUDSON pero en 3D y en vez de colocar bombas se arrojan cohetes y piedras), la forma de jugar era totalmente distinta y alcanzaba la misma jugabilidad de las entregas del «bombero» más reputadas. En segundo lugar, por lo cuidado de su factura técnica, algo que viniendo de KONAMI es algo más que habitual. Ahora, recibimos con igual cantidad de interés pero con menos curiosidad la segunda parte de este juego. Y tiene cosas buenas y cosas malas. Buenas porque sigue siendo ese juego adictivo hasta el infinito y repleto de intensidad de juego. Uno de esos títulos que hemos venido a denominar *party games*, porque alcanza su máxima expresión cuando varios amigos se ponen a los mandos de la consola. Las cosas malas vienen dadas por la exigua oferta de novedades que ofrece. A pesar de incluir nuevas magias, *items* y remozados escenarios, prácticamente no ha variado lo suficiente como para que los que ya posean la primera entrega opten por elegir la segunda. Eso sí, si no pudiste comprar el primer Poy Poy, no lo dudes. Si te van las cosas tipo Bomberman, con **Poy Poy 2** y unos cuantos amigos convertirás las tardes ociosas en las más divertidas de tu vida. Luchar en varios escenarios 3D lanzando cohetes y piedras contra otros 3 contrincantes hasta restarles toda su barra de energía da mucho más de sí de lo que vosotros creéis.

THE SCOPE





La verdad es que el sistema de juego es bastante elemental, pero si sabes idiomas y quieres aprender todos los movimientos y trucos para atizar de lo lindo, no estaría de más que te pasaras por la opcion Explanation.

PoyPoy2™
PRESS START

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

POY POY 2

ARCADE

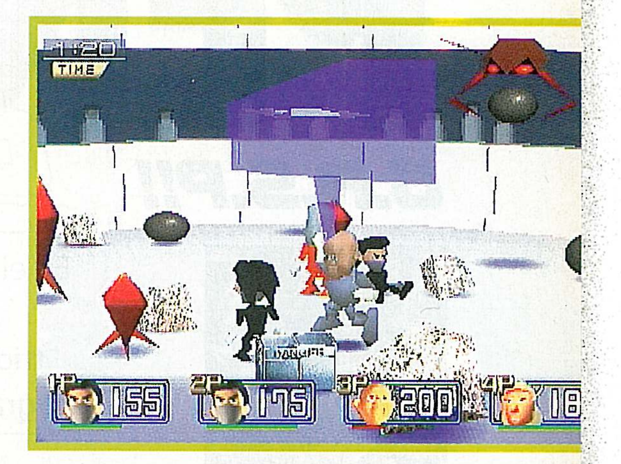
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	NO
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	SI (2 BLOQUES)



En el modo Poy Poy Cup, antes de entrar a jugar, podrás comprar guantes, mejorar los que tengas y potenciar tu energía.







Modos de juego.

Sin contar el modo *Explanation*, en el que nos explicarán los conceptos básicos del juego, **Poy Poy 2** posee tres modos de juego. El primero de ellos, *Party Play*, es sin duda el más divertido, y en él hasta cuatro jugadores simultáneamente competirán entre sí. Si por desgracia no conseguís reunir a tanta gente, podéis hacer que los controle la propia máquina. En esa misma línea está el modo *Team Battle*, con la salvedad de que se compite por parejas, dos contra dos. Por último podremos jugar al modo *Poy Poy Cup*, en el que deberemos atravesar en solitario y contra tres contrincantes los diferentes *rounds* que nos permitirán acceder a nuevos escenarios y retos. En esta modalidad podrás ir potenciando los guantes y comprar otros nuevos. También es posible ingerir determinadas bebidas que aumentarán la resistencia e ir averiguando poco a poco la historia que se esconde tras este misterioso torneo.









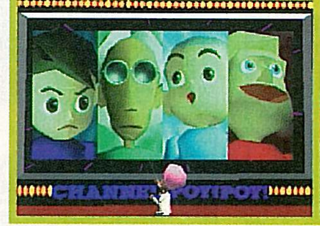






VALORACION

si no existiera un primer poy poy, este sería sin duda un juego excelente para jugar con amigos. pero por desgracia la primera parte era tan buena que ha puesto muy difíciles las cosas a su secuela. si no tienes la primera parte, estás ante la mejor alternativa a bomberman. si ya la tienes, piénsatelo dos veces.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84 — se han añadido varias secuencias más, pero en líneas generales los gráficos son idénticos a la primera parte. Los escenarios siguen la misma pauta, aunque quizá están más conseguidos. Más de lo mismo.	83 — en la línea de la primera parte, un montón de melodías tranquilas y ligeramente animadillas que pasarán absolutamente desapercibidas. están para acompañar, y nada más.	86 — aparte de explosiones y lanzamientos de rocas, lo más destacado de los efectos de sonido son las voces... aunque al estar en japonés y subtituladas en inglés, pues tampoco las apreciaremos en su medida.	90 — intenso y con un ritmo de juego frenético, poy poy 2 es de lo mejor que te podrás comprar para jugar con amigos. si no tienes esa suerte, en el modo individual te gustará, pero no es ni de lejos lo mismo.	87

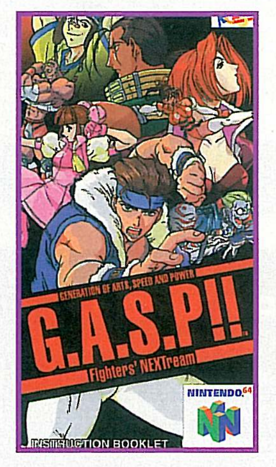


+ sube 5 puntos si no tienes la primera parte.

− baja otros 5 puntos si ya disfrutaste con poy poy.

La PENÚLTIMA generación

G.A.S.P!!



En el país de los **ciegos**, el tuerto es el **rey**. Esto es justo lo que ocurre con la última creación de Konami para Nintendo 64, un beat'em-up tridimensional no muy **brillante**, pero que resulta ser de los mejores gracias a la **carencia** de juegos de lucha en los 64 bits de Nintendo.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCEO

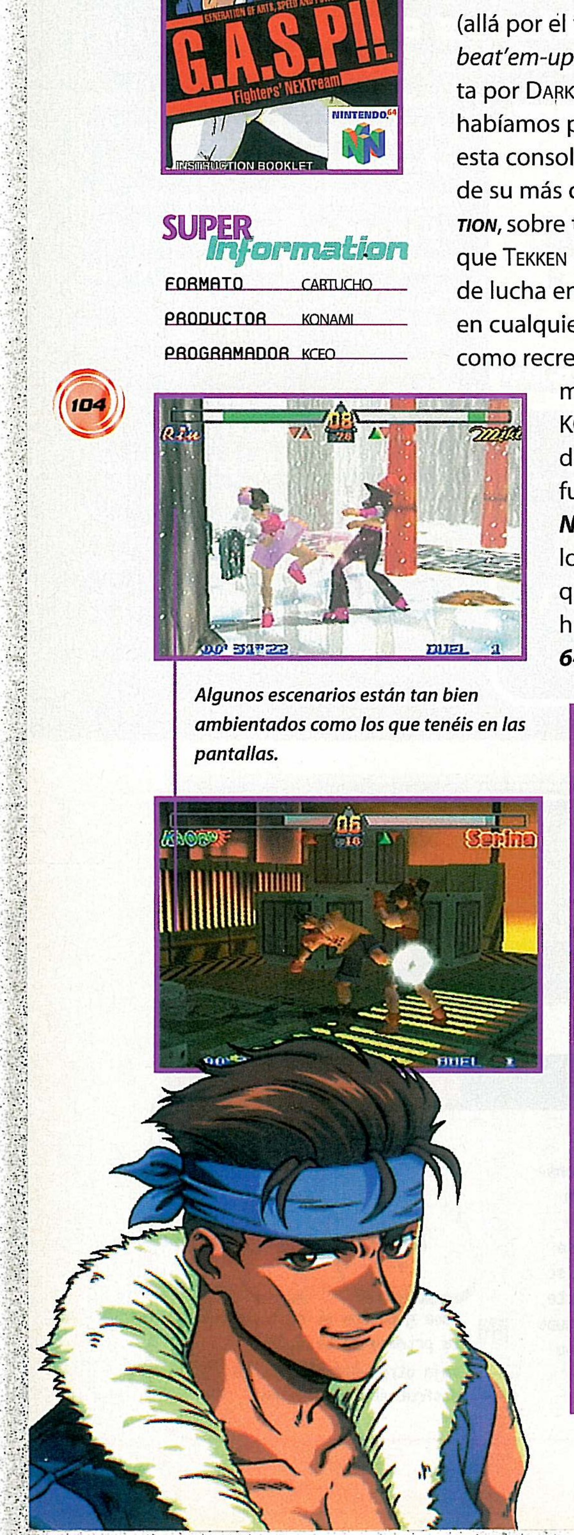
Desde la última remesa (allá por el verano del 98) de juegos *beat'em-up* para **Nintendo 64**, compuesta por Dark Rift y Fighter's Destiny, no habíamos podido medir el potencial de esta consola frente a los grandes títulos de su más directa competidora, ***PlayStation***, sobre todo teniendo en cuenta que Tekken 3 resultó ser el mejor juego de lucha en 3D aparecido hasta la fecha en cualquier sistema, tanto doméstico como recreativo. **G.A.S.P!!** es la apuesta más ambiciosa por parte de KONAMI por elevar el listón de calidad con respescto a futuros juegos de lucha para ***Nintendo 64***. KONAMI ha logrado elevar el listón aunque, por desgracia, tan sólo lo ha hecho de cara a ***Nintendo 64***, ya que la calidad general de **G.A.S.P!!**, si bien es superior a la de cualquiera de los títulos de lucha en 3D creados para los 64 *bits* de NINTENDO, no es ni mucho menos comparable a la de títulos estrella para ***PlayStation*** creados por CAPCOM o NAMCO. Gráficamente, el juego es muy superior a la mayoría de los *beat'em-up* creados anteriormente para ***N64***, ya que, aunque su *frame rate* no supera en ningún momento los 30 *fps*, la calidad de las texturas, tanto de los escenarios como de los personajes, es digna de elogio. Lo más importante, la jugabilidad, apartado en el que fallan la mayoría de los *beat'em-up* creados para **Nintendo 64**,

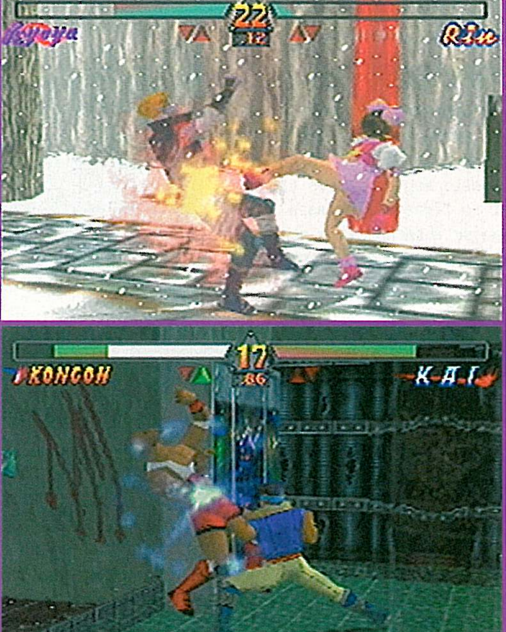


En la mayoría de los escenarios podremos encontrar distintos elementos con los que interactuar. En el escenario de arriba, tendremos la oportunidad de tirar la especie de trípodes-antorchas que pululan por él.



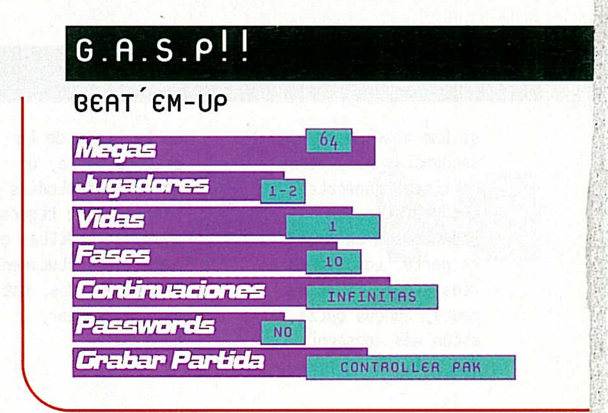
Algunos escenarios están tan bien ambientados como los que tenéis en las pantallas.





VALORACION

G.A.S.P!!, a pesar de no tratarse de una seria amenaza con respecto a gigantes como TEKKEN 3 o VIRTUA FIGHTER 3, se ha convertido por méritos propios en uno de los mejores juegos de lucha creados para NINTENDO 64, aunque, después de todo, no es un gran logro teniendo en cuenta la mediocre calidad de los escasos beat'em-up existentes para los 64 bits de NINTENDO.



G.A.S.P!!

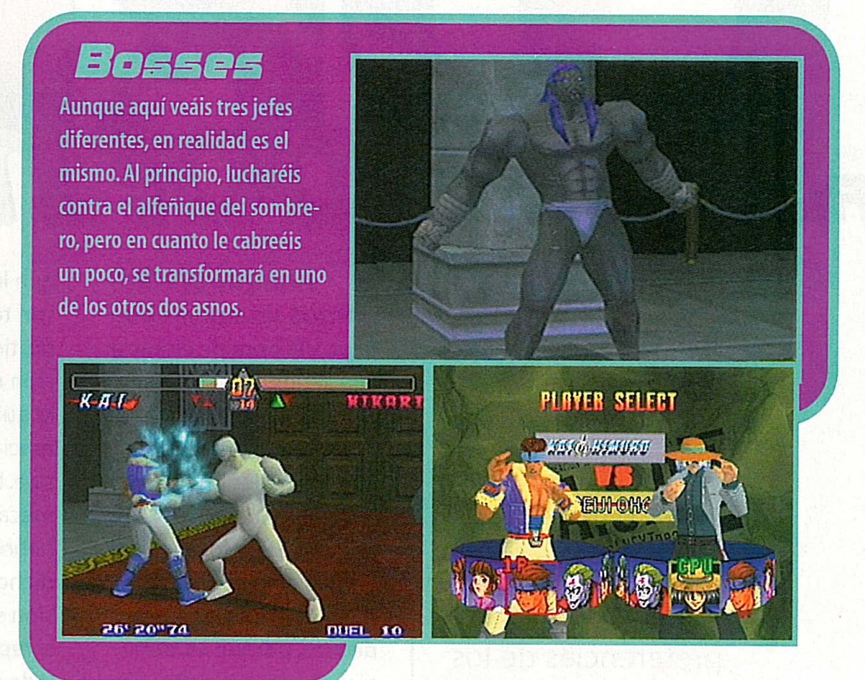
BEAT'EM-UP

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK


No todo es amistad en nuestra redacción. Aquí, por ejemplo, podemos observar cómo NEMESIS le propina un golpe bajo al pobre MAVERICK por robarle todos los juegos de GAME BOY.

Bosses

Aunque aquí veáis tres jefes diferentes, en realidad es el mismo. Al principio, lucharéis contra el alfeñique del sombrero, pero en cuanto le cabreéis un poco, se transformará en uno de los otros dos asnos.





Diseña tu moda

La opción más interesante de **G.A.S.P!!** es este modo llamado *Create a Fighter*. En él tendremos que diseñar nuestro propio personaje, dándole el color de piel, peinado, tamaño físico y aspecto exterior que queramos. Después, una vez creado el luchador a nuestro gusto, tendremos que luchar con él y, a medida que acumulemos victorias, nuestros golpes especiales aumentarán en cantidad, ya que, al vencer a nuestros oponentes, se nos dará la opción de «robar» una de sus técnicas y utilizarlas con nuestro luchador «custom».





no es de las peores que hemos visto, sobre todo gracias a que comparte ciertos aspectos jugables con juegos como VIRTUA FIGHTER 3 o TEKKEN 3. El control se realiza de un modo similar al de VF, con 3 botones, uno para defenderse y los otros dos como puño y patada. El modo de juego más interesante del programa, y el que os mantendrá más tiempo pegados a **G.A.S.P!!** es el *Create a Fighter*, que os servirá para crear vuestros propios personajes y unirlos a la pantalla de selección de personaje, donde también tendréis la oportunidad de incluir al metamórfico jefe final acabándoos el juego. Entre las posibilidades de juego podemos encontrar varios tipos de *combos* (cómo no), llaves, llaves múltiples e incluso unos trabajados *counters*, al más puro estilo TEKKEN 3. Si tu consola es ***NINTENDO 64*** y tus juegos preferidos son los *beat'em-up* tridimensionales, sin duda alguna **G.A.S.P!!** es lo mejor que puedes encontrar actualmente en el mercado. **DOC**



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	90	85	72	80
Aunque su frame rate no supera los 30 fps, las texturas de cada uno de los personajes y escenarios de G.A.S.P!! son de lo más detalladas que hemos visto en N64, muy por encima de cualquiera de sus competidores.	Teniendo en cuenta las reducidas posibilidades del chip de sonido de NINTENDO 64 frente a las de un CD de audio, podríamos decir que las melodías de G.A.S.P!! son de las mejores y más nítidas que hemos escuchado.	Aunque la calidad de todos y cada uno de los efectos y voces digitalizadas es muy alta, se han reducido muchos de los sonidos que podíamos escuchar en la versión japonesa. Los más evidentes, los que aparecen al ganar un combate.	Lo único que le falta a NINTENDO 64 es un beat'em-up que resulte tan jugable y divertido como BLOODY ROAR 2, TEKKEN 3 y demás juegazos creados para PSX. Aun así, G.A.S.P!! no es ni mucho menos lo peor que hemos visto.	+ La música es muy buena, sobre todo la de la intro. − ¿cuándo podremos tener un beat'em-up 3D realmente jugable en Nintendo 64?



CORRER por nada

Running Wild

Tras ver lo **mucho** y **bueno** que puede ofrecer PlayStation, cuesta mucho pensar que **juegos** como Running Wild puedan llegar a encontrar un **hueco** entre las preferencias de los **usuarios**.

Aunque pretendamos ser siempre positivos a la hora de enjuiciar los juegos, hay ocasiones en que una simple mirada objetiva hace evidente que cualquier intento por resaltar lo bueno no podrá ocultar los muchos errores cometidos. En **Running Wild** podríamos deciros, porque es cierto, que el entorno de los circuitos y sus movimientos son geniales, que los gráficos son alegres y vistosos, y que la mecánica de cada carrera es emocionante y divertida. Pero también sería obligado añadir que los corredores son toscos en el diseño, tienen una animación realmente triste y le quitan casi toda la gracia al resto del paisaje. En cuanto a la mecánica de juego, habría que añadir a lo dicho que esa diversión se nos antoja un tanto efímera si reparamos en la escasez de modos y de opciones de juego. El único recurso de los programadores para invitarnos a seguir jugando es aumentar las dificultades de los escenarios (para colmo ya conocidos), y ésta es una solución tan pobre y recurrente que, sinceramente, no creemos que pueda contentar a nadie. Por si este espíritu indolente a la hora de programar no estaba aún del todo claro, los chicos de 989 STUDIOS vuelven a hacer gala de él con la vieja artimaña de colocar



Aunque la máquina siempre os ofrecerá la posibilidad de ver las repeticiones, no os molestéis porque son realmente tristes: tomas lejanas y con la peor combinación de cámaras posible.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	989 STUDIOS

VALORACION

Dentro del presupuesto de una compañía debería haber un apartado importante destinado a evitar que alguien les meta goles como con este RUNNING WILD. Una sola fase de CRASH BANDICOOT 3 tiene más mérito, peso y clase que este título de 989 STUDIOS. Si con él pretendían ampliar la oferta para los más pequeños, la única previsión posible es que éstos se alejen de las consolas para siempre. Dos detalles buenos no hacen un juego. Eso era válido hace 15 años, pero hoy la competencia es demasiado exigente.





PARA GANAR los primeros circuitos no necesitaréis realizar grandes alardes. A partir del nivel medio la cosa se complica un poco.





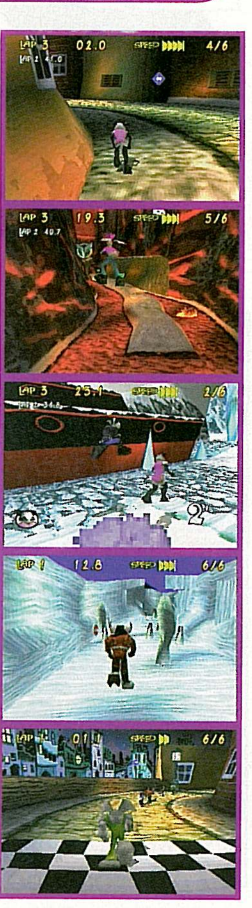


RUNNING WILD	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	7 CIRCUITOS
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)







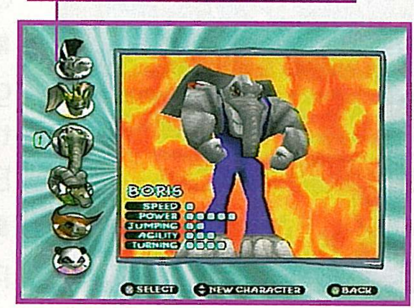


LOS OBSTACULOS *más complicados suelen llegar en forma de series combinadas de tres o más elementos. No hay trampas mortales, por lo que sólo perderéis algo de velocidad y tiempo.*

En estas pantallas podéis ver el menú de circuitos y de elección de personaje. De los recorridos os podemos decir que son más bien escasos y repetitivos. En cuanto a los corredores, sólo diremos que son una tropa infame y ridícula que deberían haberse dedicado a otra cosa.







sobre la pista unos cuantos rivales *extras* casi imposibles de ganar. Llegados a este punto, estaremos ante los últimos coletazos de un **Running Wild** que nos ofrecerá aún alguna sorpresa, pero sin que merezca la pena llamarse así.

Resumiendo lo dicho y para terminar con este fiasco, comparándolo con la excelente oferta de juegos existente en ***PlayStation***, **Running Wild** es casi un subproducto no recomendable ni a los más pequeños de la casa. Esperemos que en el futuro las compañías no se dejen meter más goles como éste.

DE LUCAR

Dos Jugadores







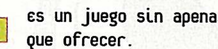


En otros juegos os recomendamos que os busquéis a un vecino o amigo para pasaros un buen rato compitiendo entre vosotros. En el caso de **Running Wild** declinaremos haceros tal oferta, ya que podéis correr el innecesario riesgo de perder la amistad. No es que sea malo o esté mal hecho. El problema es que es casi idéntico al modo individual y, en esta ocasión, semejante parecido no es lo que se dice algo bueno. Por lo menos cuenta con unas cuantas opciones de juego.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
75 — Si consigues olvidarte del penoso aspecto de los personajes y de su lamentable animación, el resto del entorno y los movimientos de pantalla te parecerán que están bastante bien.	85 — La melodía del menú está muy bien, y el resto de musiquillas, sin ser una maravilla de la composición, están acordes con la intensidad del juego y el ritmo frenético de las carreras.	75 — Todo un modelo de discreción y sobriedad en el que sólo podrán llamaros un poco la atención los grititos de los personajes. Lo demás es tan anecdótico y puntual que no merece la pena reseñarse.	60 — Aunque las carreras tienen algo de emoción, nos parece un juego sin mucha historia y más bien simplón. Su oferta en modos de juego, circuitos y opciones pertenece a la noche de los tiempos.	66



+ Algunos detalles gráficos y el movimiento de pantalla.

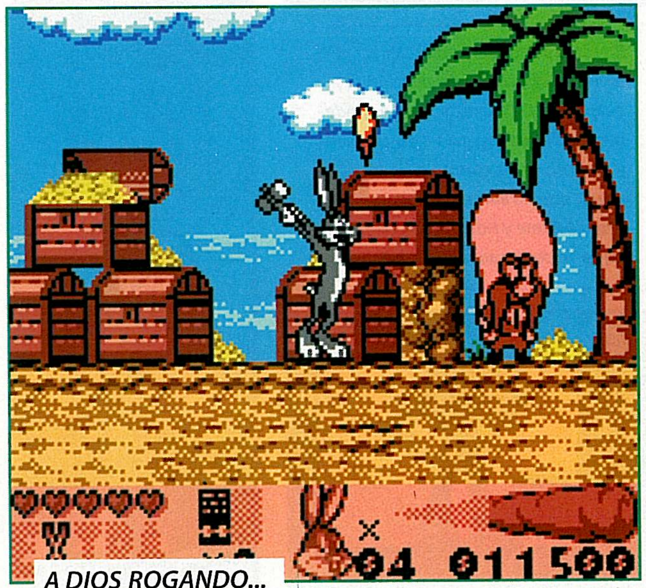


- Es un juego sin apenas nada que ofrecer.

Bugs & Lola Bunny



de la Lola



A DIOS ROGANDO...
...y con el mazo dando. Como Bugs Bunny, que utiliza dicha herramienta para zafarse de sus enemigos. Lola, en cambio, utiliza un rodillo de amasar.

El **acuerdo** al que hace algún tiempo llegó Infogrames con la Warner, es el gran **culpable** de que los míticos personajes de esta **última** estén protagonizando gran parte del **catálogo** de títulos de la compañía francesa. En éste, Bugs y Lola Bunny **comparten** papel con buena parte de las estrellas de la Warner.



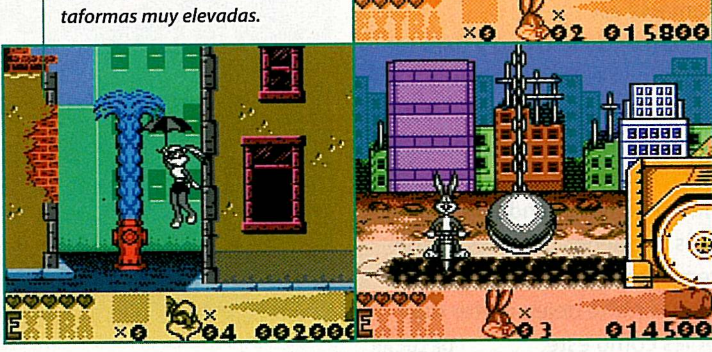
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES



Y para variar, INFOGRAMES vuelve a utilizar el mismo sistema de juego que tantos y tantos éxitos ha cosechado, aunque siempre a costa de la imagen de los personajes que protagonizan sus juegos. Esta bien, a nosotros pueden parecernos bastante aburridos en su concepción, pero ¿no es menos cierto que ahora los dibujos ya no nos divierten como antes? Hay que entender que, en cierto modo, este tipo de títulos están orientados a una franja de edad bastante reducida, situada entorno a los diez-doce años. Si nos ponemos en esa situación, es lógico pensar que a ellos puede llegar a divertirles, sobre todo ahora que INFOGRAMES ha decidido, de una vez por todas, regular convenientemente el nivel de dificultad de sus juegos. No es que **Bugs & Lola Bunny: Operación Zanahorias** sea sencillo, pero no es menos cierto que, por lo menos, se deja jugar a poco que se practique algo. Otra cosa muy diferente es que

BUGS Y LOLA *Es posible controlar a ambos personajes. Bugs es capaz de empujar cajas y escarvar, entre otras cosas, mientras que Lola cuenta con un útil paraguas que le ayuda a bajar de plataformas muy elevadas.*



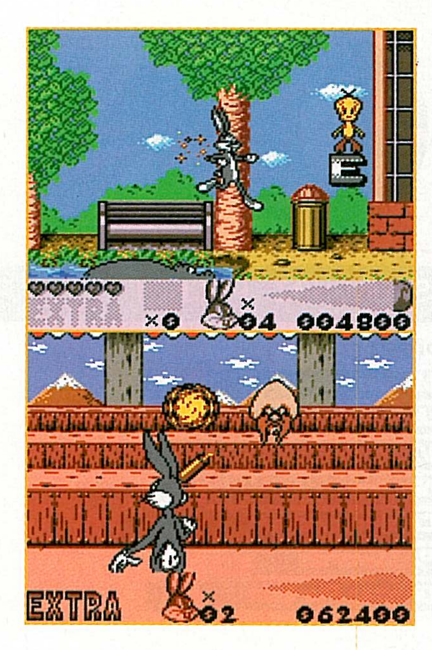
VALORACION

● Mismo sistema de juego, pero diferentes gráficos. Hace mucho que INFOGRAMES no varía su forma de actuar cuando de crear juegos basados en personajes famosos se trata. Ellos logran éxito tras éxito, pero a costa de los usuarios.

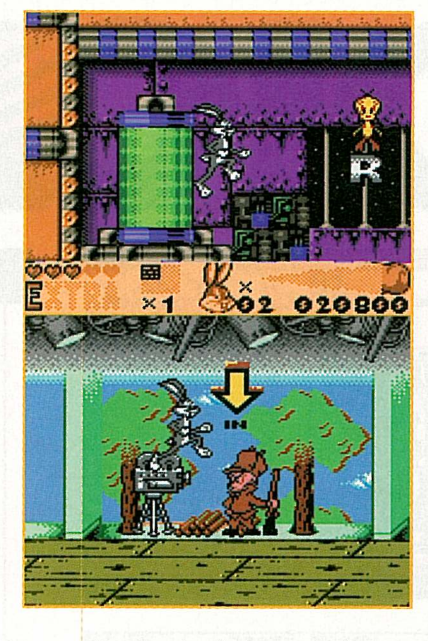
BUGS & LOLA BUNNY

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	15
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO



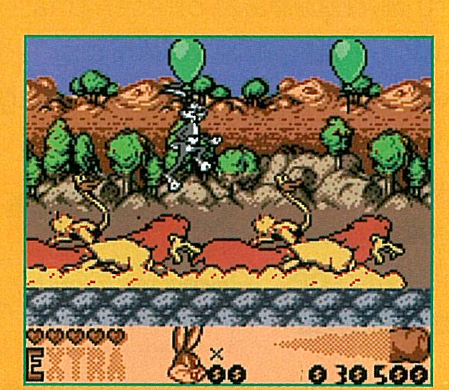
Si recoges las cinco letras que componen la palabra EXTRA, participarás en un interesante juego.



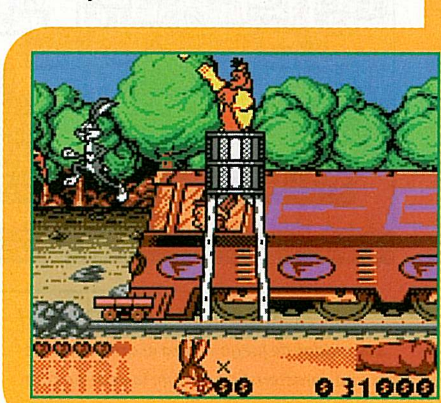
Son cinco los niveles, con dos fases convencionales y una tercera en la que te enfrentarás al jefe final.

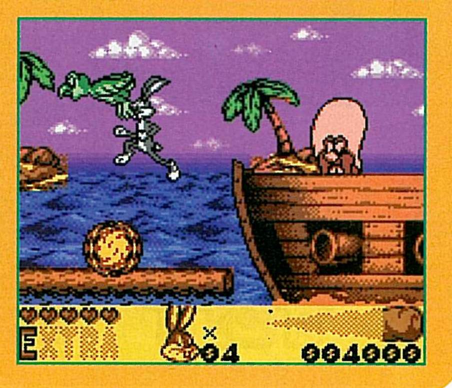
¡¡Una de Jefazos!!

Cada una de las cinco fases cuenta con su propio enemigo final. Son espectaculares, es cierto, pero también lo es que su forma de actuar es bastante decepcionante. Unos movimiento repetitivos y unos patrones de ataque extremadamente sencillos hacen que éstos se muestren como uno de los aspectos más flojos del cartucho, hablando siempre en torno a la jugabilidad del mismo.

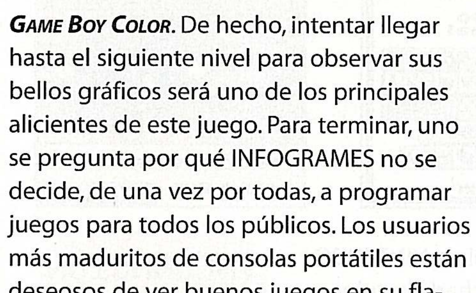












su desarrollo, extremadamente lineal, pueda invitar a finalizar el juego sin demasiadas complicaciones, sobre todo si se tiene en cuenta que cada cierto número de niveles, seremos obsequiados con un *password*. Gráficamente es donde más destaca este **Bugs & Lola Bunny**, siendo de los primeros títulos de plataformas, junto a Warioland 2, que realmente explotan el potencial gráfico de ***Game Boy Color***. De hecho, intentar llegar hasta el siguiente nivel para observar sus bellos gráficos será uno de los principales alicientes de este juego. Para terminar, uno se pregunta por qué INFOGRAMES no se decide, de una vez por todas, a programar juegos para todos los públicos. Los usuarios más maduritos de consolas portátiles están deseosos de ver buenos juegos en su flamante ***Game Boy Color***. Si es cierto, como se ha demostrado, que INFOGRAMES ha sabido dar el salto del blanco y negro al color, por qué no programa un juego de verdad, con contenido, y que no sea de uso obligado para menores de doce años. La saga Mario Land es el mejor ejemplo posible, un ejemplo que esperemos INFOGRAMES siga muy pronto.

J. C. MAYERICK

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	91	70	75	78
gráficamente es muy bueno, con un excelente uso del color, pero también es necesario resaltar que las fases con los jefes finales aportan scroll parallax para deleite de los jugadores. se mejorará en un futuro.	música española para un juego francés. no, no es que suene un pasodoble, es simplemente que, como ya suele ser habitual en los juegos para game boy de infogrames, la música ha corrido a cargo del equipo español bit managers.	con diferencia, lo peor de todo el juego. los últimos títulos aparecidos para game boy nos han demostrado que se puede lograr algo más en este aspecto. en fin, tampoco es algo que se eche en falta en esta consola.	esto es como la prueba de la pepsi, hay que dárselo a un chavalín para ver si de verdad es divertido o no. la prueba, en fin, tampoco es satisfactoria. va a ser cuestion de pensar que realmente es poco divertido.	+ el aspecto gráfico, con su scroll parallax. - la jugabilidad y la excesiva linealidad de su desarrollo, como suele ser habitual.



Tu PERDICION

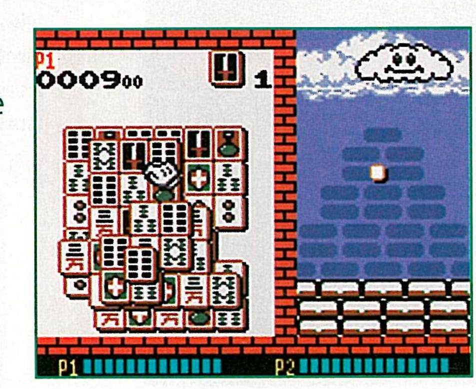
Shanghai Pocket

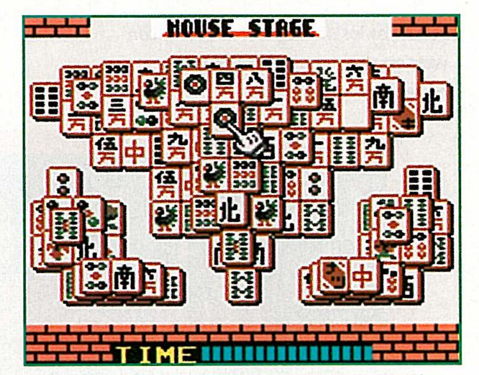
Hay una serie de juegos que, pese a su ***simpleza***, ofrecen unas dosis de ***jugabilidad*** casi extremas. El legendario Mahjong, por ejemplo, es una de esas diversiones ***apta*** para todo tipo de ***públicos***.

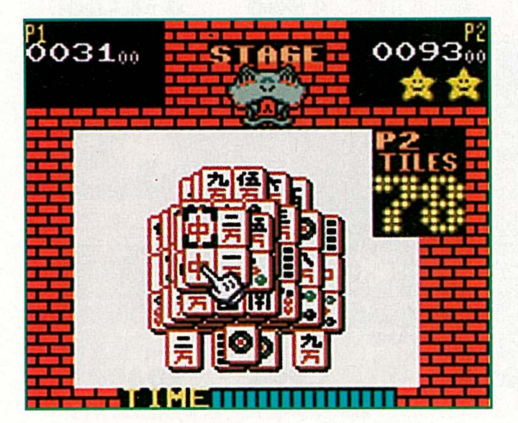


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	SUNSOFT



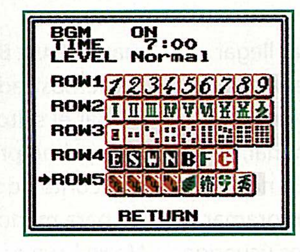




KONG KONG y GOLD RUSH

Los modos de juego contra el ordenador tienen una característica común: la enorme competencia de nuestro oponente «virtual».







Así pues, por qué no incluir este imprescindible juego entre las novedades para la nueva ***Game Boy Color***. Dicho y hecho. INFOGRAMES nos trae a **España** un título como **Shanghai**, que ha dado no pocos éxitos a su productora ACTIVISION. Antes de nada, hay que advertir que en esta nueva versión las fichas no van a contar con un colorido impresionante. De hecho, se parecen demasiado a lo ya visto en anteriores versiones para la portátil de NINTENDO. No hay que echarle la culpa a los programadores, pues es la propia estructura interna de ***Game Boy Color*** la que impone esta limitación. En lo que respecta al juego, son tres los modos disponibles, dos de ellos contra el ordenador o un segundo jugador. También ofrece la posibilidad de elegir entre varios tipos de fichas, así como cambiar el tiempo disponible para completar cada tablero. Ideal. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

sin entrar en demasiadas complicaciones, SUNSOFT ha creado una nueva versión del clásico, que permanece intacto en su concepción. el color sólo se utiliza en los menús, mientras que la pantalla principal del juego mantiene la apariencia de siempre, es decir, a cuatro colores. SHANGAI POCKET es el juego ideal para una portátil.

SHANGHAI POCKET



PUZZLE

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	TIEMPO
Niveles	12 TABLEROS
Continuaciones	SI
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 80

NO es lo que se debe buscar en un juego como éste, pero por lo menos está bien trabajado. Las fichas no tienen color porque es físicamente imposible, pero el resto de menús están muy bien elaborados.

MUSICA — 89

en un juego de este tipo, las músicas deben pasar desapercibidas, o por lo menos no molestar en exceso. en SHANGHAI POCKET son melodías pegadizas que, como mucho, nos invitarán a tararearlas continuamente.

SONIDO FX — 70

clic, clac, cloc... obviamente, no es necesario estrujarse mucho la cabeza para comprender que hay muy poco que hacer. el único sonido importante es el que indica que intentamos sacar una ficha que está bloqueada.

JUGABILIDAD — 93

NO vamos a descubrir a estas alturas de la vida la excelente jugabilidad y adicción que crea este legendario juego. sólo podemos recomendarte que lo pruebes si nunca has tenido la oportunidad de jugar con él.

GLOBAL



\+ La enorme jugabilidad y los modos de juego contra el ordenador.

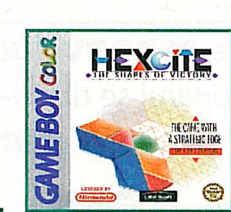
\- es un juego que, en una portátil, obliga a forzar mucho la vista.



EXCITANTE

Hexcite

Y como la cosa va de juegos de **tablero**, he aquí el último **invento** de una grupo llamado Gu que Ubi Soft se encarga de **traer** a España.



A veces llegan a nuestras manos una serie de títulos que a primera vista no ofrecen nada especial. Más tarde, cuando se alcanza a comprender la auténtica esencia del juego, es cuando uno se da cuenta de que lo que realmente tiene delante es un estupendo juego capaz de poner a prueba nuestras dotes de estratega. HEXCITE sólo pide un requisito muy sencillo: aprender las tres o cuatro reglas que componen la teoría del juego. Después de esto, entrarás en un mundo de diversión que, en cierto modo, se podría asemejar al del ajedrez, pero con una dosis de dinamismo mucho mayor. Existen modos de práctica en los que se muestran esas reglas y que enseñan a entender la estrategia del juego. También existen modos para dos jugadores, con una o dos consolas, así como la posibilidad de grabar hasta diez partidas diferentes, en las que se guardan las preferencias de cada jugador. J. C. MAYERICK

VALORACION

Si hay un tipo de juegos que le va bien a GAME BOY, son títulos al estilo TETRIS o cartuchos de estrategia como este HEXCITE. Aunque pueda asemejarse, por su concepción, a clásicos como el ajedrez o las damas, HEXCITE cuenta con la genial ventaja de lo rápidas que resultan sus partidas. De verdad, HEXCITE es un muy buen juego.

HEXCITE

ESTRATEGIA

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	TIEMPO
Niveles de juego	5
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (10)

GRAFICOS 75

Se podían haber hecho veinte mil cosas más, pero lo cierto es que HEXCITE cuenta con lo justo y necesario para representar el tablero y las fichas. De hecho, el color de éstas es una simple anécdota.

MUSICA 80

En todo momento se permite cortar todo tipo de música, y desde el propio menú de opciones es posible seleccionar cualquiera de las diez melodías disponibles. Su calidad... regular.

SONIDO FX 75

No es necesario incluir sonidos de explosiones, ni de disparos, ni nada de eso. Algunas decenas de simples efectos son más que suficientes para ambientar convenientemente un juego de tablero como el que nos ocupa.

JUGABILIDAD 90

Es una cuestión de proponérselo. HEXCITE puede resultar un juego muy divertido a poco que se jueguen dos partidas con él. Su sencillo desarrollo es el culpable de crear tan altos índices de jugabilidad.

GLOBAL

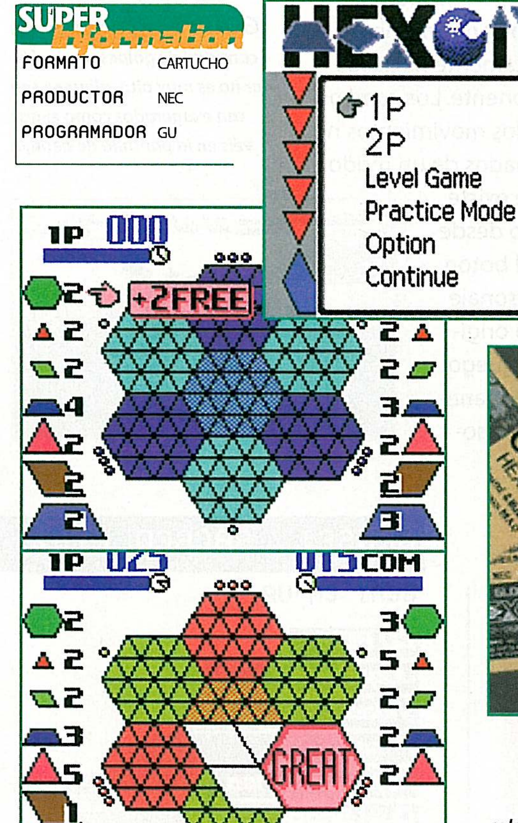


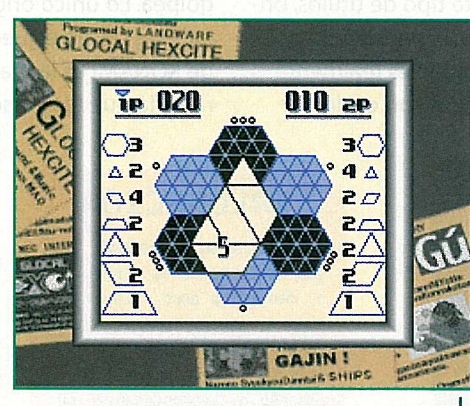
\+ Enorme jugabilidad con un desarrollo tan sencillo como adictivo.

\- La picaresca del ordenador a veces alcanza límites inverosímiles.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NEC
PROGRAMADOR	GU





SUPER GAME BOY En este modo, aunque cuenta con marco de pantalla, la ausencia del color es la gran protagonista. Algo que no es estrictamente necesario, pero sí muy resultón.

El puño «SANGRADO»

Después de ***maravillas*** como Metal Gear Solid o el adictivo BeatMania 2nd Mix, Konami se decide a ***volver*** a la realidad con Kensei, beat'em-up tridimensional ***parecido***, aunque sólo a primera vista, a Tekken 3.

Kensei: Sacred Fist

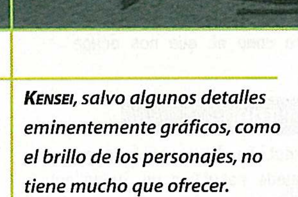


FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET





Como suele ocurrir con todos los juegos que están por encima de la media, en este caso TEKKEN 3 de NAMCO, alguna otra compañía aprovecha el tirón y pone a la venta un programa que se asemeja en algunos aspectos al original. Esto es justo lo que ha ocurrido con **KENSEI**, beat'em-up tridimensional que se parece, en cierto modo, a TEKKEN 3, aunque tan sólo en el área gráfica y con el juego en «pausa», ya que la animación de los personajes, creada sin ningún tipo de técnicas de *Motion Capture*, deja mucho que desear. El concepto de juego no es del todo malo, ya que junto a la alta calidad gráfica y la suavidad con la que se mueve, el numero de personajes seleccionables es considerable, pero la jugabilidad, lo más importante en este tipo de títulos, brilla por su ausencia. El número de golpes de cada personaje es realmente bajo en comparación con cualquier otro *beat'em-up 3D* del mercado, y las posibilidades de juego son mínimas. Por ejemplo, con respecto a las posibilidades, la única manera que tenemos de saltar o agacharnos es golpeando, de lo contrario, nos moveremos lentamente hacia los laterales del oponente. Los *combos* y la mayoría de los movimientos no son desencadenados de un modo fluído, y siempre existe un cierto retardo desde que pulsamos el botón hasta que el personaje golpea. Lo único original que posee el juego de KONAMI es la manera en la que los perso-



KENSEI, salvo algunos detalles eminentemente gráficos, como el brillo de los personajes, no tiene mucho que ofrecer.

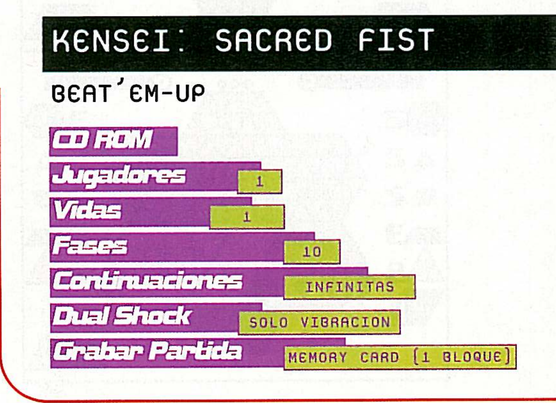
GOLPES *A pesar de que la cantidad de golpes por luchador no es muy alta, algunos son tan exagerados como el que veis en la pantalla de debajo.*





VALORACION

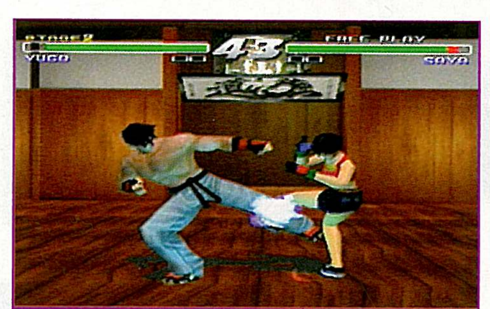
Habiendo en el mercado juegos de la talla de TEKKEN 3 o, dentro de poco, BLOODY ROAR 2, KENSEI: SACRED FIST no es la alternativa más sugerente. Pese a que gráficamente es impresionante, su jugabilidad es tan mínima que no intentaréis ni sacar a todos los personajes del juego. A estas alturas, KENSEI está fuera de juego.



KENSEI: SACRED FIST

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)









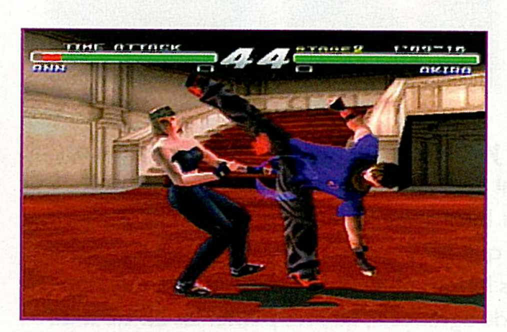


Sin Motion Capture, algunos de los golpes del juego quedan tan ridículos como éste.

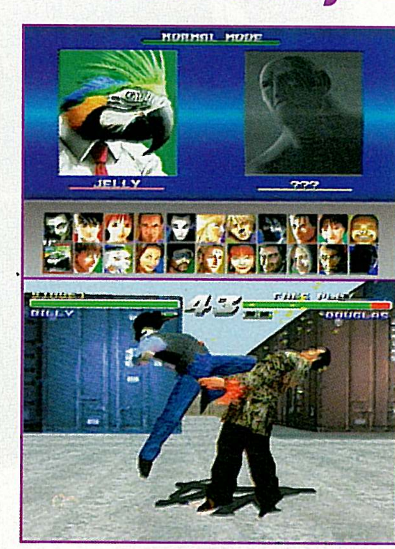


najes se defienden de los ataques, ya que no se limitan a recibir los golpes con un brazo delante de la cara y evitar así la consiguiente disminución de la energía, sino que en **Kensei**, al pulsar «defensa», esquivaremos los golpes moviendo la cabeza, echándonos hacia atrás o saltando los barridos de un modo real y creíble. Con **Kensei: Sacred Fist** las apariencias engañan.

DOC



Personajes



Al igual que en los dos últimos **Tekken**, al terminar el juego con un luchador, su *alter ego*, de movimientos similares, se hace seleccionable.

Nuevos modos

Además de los típicos modos *arcade* y *versus*, en **Kensei: Sacred Fist** podréis encontrar los ya imprescindibles *Survival*, *Time Attack*, *Practice* y una opción llamada *Profile*. En esta nueva opción podremos ver características como la estatura, técnica de lucha o grupo sanguíneo de cada uno de los luchadores seleccionables.





GRAFICOS 90

A pesar de que la animación de los personajes deja mucho que desear, la calidad de sus gráficos en alta resolución y su frame rate cercano a los 50 fps hacen de este apartado lo mejor del programa de KONAMI.

MUSICA 88

Uno de los aspectos más llamativos del programa, ya que todas sus rockeras melodías están genialmente creadas y son increíblemente pegadizas. La música de cada combate la comenzaréis vosotros tarareando.

SONIDO FX 78

Tan típicos que si no existieran, serían pasados por alto. Lo único reseñable en este apartado son algunas voces digitalizadas al final de los combates y los sonidos que producen los huesos al quebrarse.

JUGABILIDAD 65

La gente de KCET debería dejar los juegos de lucha para los expertos de NAMCO o de CAPCOM y dedicarse de nuevo a realizar juegazos de fútbol como INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, que es lo que se les da bien.

GLOBAL



+ Los gráficos están en alta resolución. La música.

− Animación más falsa que el historial académico de DE LUCAR. ¿Donde está la jugabilidad?



ROCAGEDDON

Asteroids







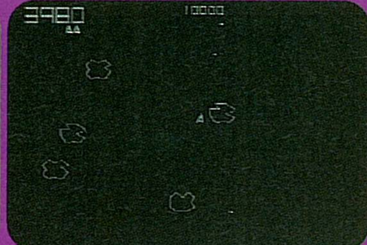
VALORACION

Aunque es de agradecer la intención, la verdad es que hay pocas cosas que inviten a echarse una partida con este juego. Ni siquiera la inclusión del primer Asteroids de Atari añade atractivo. Si se hubiera incluido en una colección de clásicos, ya sería otra cosa.

Hace ya algunos meses que os anunciamos la futura salida al mercado de una versión moderna del mítico **Asteroids**. Pues ese momento ha llegado.
Las sensaciones que nos ha producido son agridulces. En primer lugar nos hemos reencontrado con un clásico, algo que siempre es de agradecer, que sin perder las 2D de toda la vida sí que ha visto cómo las rocas han ganado en calidad gráfica y efectos de giro tridimensional. También se han incluido *power-ups* nuevos y unos fondos más cuidados. Por otra parte nos hemos dado cuenta de que quizá lo mejor hubiera sido dejarlo tal y como estaba e incluirlo en una colección de clásicos. Como juego en sí, sin conocer su historia, sabe a poco... a muy poco. Y como recuperación de un clásico traiciona su espíritu al revestir de un nuevo *look* a una leyenda. Eso sí, al incluir la primera versión de este programa se soluciona algo, pero por desgracia dicha versión es tan antigua (las mejores fueron las inmediatamente posteriores)que ni siquiera apetece jugar con ella. Enigmas de la vida.

THE SCOPE







Secretos. A las tres naves que podremos seleccionar en un principio se le une una cuarta que podréis activar con una sencilla combinación de botones en la pantalla de presentación y que os contaremos en la sección **Super Trucos**. Pero lo que más agradeceréis es poder jugar, aunque sólo sea un ratito y por curiosidad, ya que más tiempo aburre, con el primer **Asteroids**, el original de 1979.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	SYROX

ASTEROIDS

ARCADE
CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	VARIABLES
Fases	75
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)

GRAFICOS 83

El nuevo «traje» gráfico de Asteroids, a pesar de ser bonito y aparente, no le sienta demasiado bien. Lo que sí que es impresionante es el movimiento giratorio de las rocas, realmente perfecto.

MUSICA 82

No es algo por lo que te comprarías el juego. Sencillamente está ahí, y más que nada por acompañar. Queda totalmente eclipsada por las explosiones.

SONIDO FX 83

Mucho mejores que la música, los efectos de sonido, además de abundantes, son potentes e intensos. Romper en pedazos una enorme roca merece, cuanto menos, esa contundencia.

JUGABILIDAD 78

Aunque puede despertar curiosidad, al pasarte unas cuantas fases empezarás a aburrirte. Demasiado monótono el desarrollo. Hace dos décadas era lógico, pero ahora no puede competir con otros juegos.

GLOBAL



+ La recuperación de un clásico siempre es de agradecer.
- Hubiera sido mejor incluirlo en una colección de clásicos.

I ♥ YOU

Descubre lo último en posturas sexuales con el Vídeo CD-ROM que te regala este mes CNR

Todo lo que siempre has querido saber sobre el sexo, este mes, en CNR: 30 minutos de vídeo explicativo de las posturas del 'Kamasutra', completa información sobre enfermedades de transmisión sexual y cómo evitarlas, problemas y alteraciones más comunes, el mecanismo del deseo y la excitación, psicología del sexo, qué hacer después del acto, utilización de juguetes eróticos, orientaciones y trucos para la práctica del sexo de alto voltaje... Con una completa enciclopedia visual, práctica e interactiva, 85.000 palabras, 150 ilustraciones, 67 vídeos sonoros e hipervínculos para acceder a información adicional.
Con el aval de la reconocida sexóloga Pilar Cristóbal. ¡Atrévete!

INCLUYE, ADEMÁS:

- *Consultorio sexual.*
- *Horóscopo erótico y compatibilidad de signos.*
- *Extenso cuestionario.*

VÍDEO CD GRATIS CON EL NÚMERO DE MARZO

revista mensual para seres inteligentes · Nº25 MARZO 1999 · 350 PTAS · 2,10 EUROS

CNR

Regalo Vídeo CD-ROM Técnicas Sexuales

PONTE BIEN

LAS MEJORES POSTURAS PARA HACER EL AMOR CON MUCHO PLACER

Mentalízate para el deporte
Por su cara los conocerás
Qué moto todoterreno elegir
Buscadores de Internet
Así funciona un aeropuerto

RES HIPOCONDRIACO?
ÓMO VIVIR DEL ARTE
ODA: TENDENCIAS PRIMAVERA





todo por sólo 350 ptas





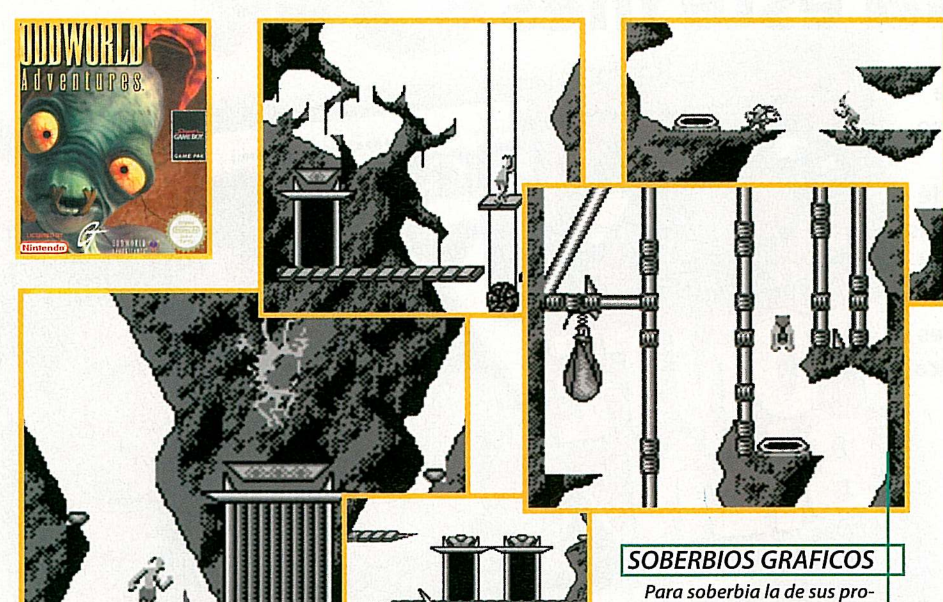




Una publicación de Ediciones Reunidas · GRUPO ZETA



Oddworld Adventures



SOBERBIOS GRAFICOS
Para soberbia la de sus programadores, por permitirse el lujo de incluir unos gráficos tan lamentables.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	SAFFIRE

No cuadraba en absoluto que un personaje como Abe pudiese dar el salto de **PlayStation** a **Game Boy**, y que lo hiciese, por lo menos, de una forma convincente. No nos cuadraba, claro, y de ahí que este **Oddworld Adventures** haya quedado completamente «descuadrado» en cuanto a su concepción y puesta de largo. En cuanto a su concepción, porque los Abe's originales se basaban en algo más que un divertido sistema de comunicación con los demás personajes del juego. Había buenos efectos de sonido, animaciones simpáticas y unos escenarios dignos de elogio. Justo lo que no tiene este **Oddworld Adventures**. Por no tener, no tiene ni soporte para **Game Boy Color** o **Super Game Boy**, y esto último es más grave, pues en la propia caja del juego aparece el logo ofertando dicha característica (lo raro es que NINTENDO lo pase por alto). No hablemos ya del tamaño de los *sprites*, incluido Abe, un amasijo de píxeles de dimensiones ínfimas que en ningún caso os recordará a quien un día fue y sigue siendo un carismático personaje del mundo de las consolas. Es una lástima que, ahora que el mercado se ha visto reforzado con la llegada de **Game Boy Color**, todavía haya alguién que quiera aprovecharse de los usuarios.

J. C. MAYERICK

VALORACION

un juego para olvidar, es lo único que se nos puede ocurrir en torno a este ODDWORLD ADVENTURES. Hemos sobrevivido con curiosidad a los avatares del primer nivel, omitiendo eso sí, la escasa calidad de los gráficos. Ni por esas. ODDWORLD ADVENTURES se torna en un juego gris (nunca mejor dicho) con un desarrollo de lo más aburrido.

ODDWORLD ADVENTURES

PLATAFORMAS

Megas	4
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Fases	12
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 45
es imposible hacerlo peor en este sentido. Para empezar omiten la existencia de algo llamado GAME BOY COLOR, y además, crean escenarios pobres y repetivos, y personajes de unas dimensiones ridículas.

MUSICA — 60
Tan estrafalaria como el resto del juego. Melodías lentas, extrañas y sin ningún tipo de gracia. Es de ese tipo de melodías con las que agradeces la existencia de un control de volumen en GAME BOY.

SONIDO FX — 73
es de los pocos aspectos de este juego que pueden salvarse. Cuenta con una variedad de efectos, algunos de ellos bastante buenos, pero es que además cuenta con varias digitalizaciones (voces, risas, etc.)

JUGABILIDAD — 40
Tras el primer nivel, nada podrá atraerte lo suficiente como para jugar con él. Por cierto, si ves que alguna puerta se te resiste, insiste varias veces, al final lograrás pasar por ella como si nada.

GLOBAL



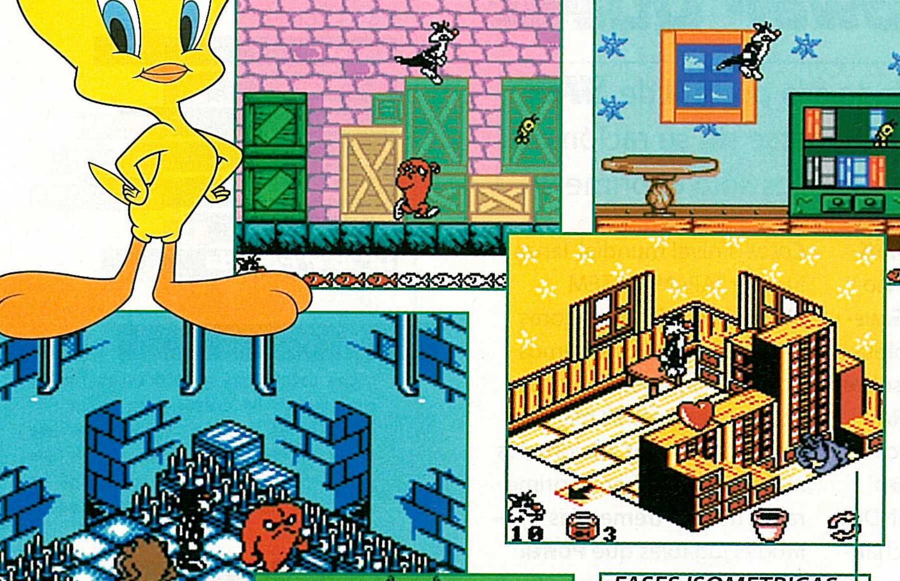
+ Los efectos de sonido, con las digitalizaciones incluidas.

− Lo de incluir el logo de SUPER GAME BOY es tomar el pelo al usuario.



Qué lindo CARTUCHO

Piolin & Silvestre



FASES ISOMETRICAS

Es una lástima que, pese a estar muy bien programadas, este tipo de fases sean tan cortas. Un juego sólo en perspectiva isométrica habría sido genial.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS

Es una lástima, pero los cierto es que el tándem INFOGRAMES/BIT MANAGERS ha tenido en la mano la posibilidad de crear un excepcional juego que, finalmente, se ha quedado en interesante. Es de lamentar que dominando como dominan la técnica *Filmation* (muy difícil de programar en ***Game Boy***), BIT MANAGERS no haya logrado crear un juego más divertido, como aquellos que programaban **Ritman** y **Drummond**, incluido el genial Monster Max. La culpa, seguramente, es de la imposición de incluir fases en 2D muy cortas que, además de aportar poco, consumen bastante memoria. Memoria que se podría haber utilizado en la mejora de las fases *Filmation*, unas fases escasas, cortas y muy, muy sencillas. En otra ocasión será.

J. C. MAYERICK

VALORACION

● Hubiésemos preferido un juego sin fases 2D, con muchos niveles, inmensos mapeados, y un objetivo final definido... vamos, una aventura filmation en toda regla.

PIOLÍN Y SILVESTRE

PLATAFORMAS/FILMATION

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	15
Fases	5 X 2
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 90

Por la arquitectura de Game Boy Color es prácticamente imposible dar color a un juego filmation. Así pues, hay que conformarse con que las fases 2D tengan un colorido aceptable, y en este caso lo tienen.

MUSICA 83

Piolín y Silvestre cuenta con diferentes melodías para cada una de las fases, con lo que está asegurada la variedad durante el juego. Además, no interfieren en la generación de los efectos de sonido.

SONIDO FX 82

Silvestre realiza algún que otro sonido simpático, más o menos trabajado, pero el resto se resumen en una serie de efectos sencillos, que sirven para identificar determinadas acciones a realizar durante el juego.

JUGABILIDAD 80

Las secuencias 2D son cortas y sin miga. Los niveles en perspectiva isométrica, en cambio, mejoran algo, pero la sencillez de su desarrollo y sus pequeños mapeados, hace que estos niveles pierdan toda su gracia.

GLOBAL



\+ Técnicamente, las fases en perspectiva isométrica y las músicas.

\- Las fases en 2D sobran, y a las isométricas les falta longitud.



PODER súper concentrado

Power Quest

Aunque la saga **KOF** se ha mudado a la portátil de **SNK**, nuestra Game Boy Color no va a quedarse sin su ración de **buenos** beat'em-up. Este es sólo el primero...

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SUNSOFT



Desde que SNK anunció la aparición de **NEO-GEO POCKET**, la pequeña **GAME-BOY** ha sufrido una completa carencia de *beat'em-up*, sobre todo por parte de TAKARA, encargada de convertir los mejores títulos de ***NEO GEO*** para la portátil de NINTENDO. Ahora SUNSOFT, aprovechando la escasez de este tipo de juegos y también la excelente acogida que ha tenido ***GB COLOR*** a nivel mundial, lanza junto a JAPAN SYSTEM SUPPLY uno de los mejores títulos de lucha que hemos podido ver nunca sobre las palmas de nuestras manos. Cualquiera de los aficionados al género notará en la primera partida las tremendas similitudes jugables que **POWER QUEST** posee con respecto a maravillas como SF ALPHA, como los *supers*, los *counters* y los *combo chain*. El *Story Mode* es lo mejor del juego, el cual nos da la posibilidad de aumentar nuestras habilidades comprando nuevos *items* y así proclamarnos campeones del torneo. **DOC**





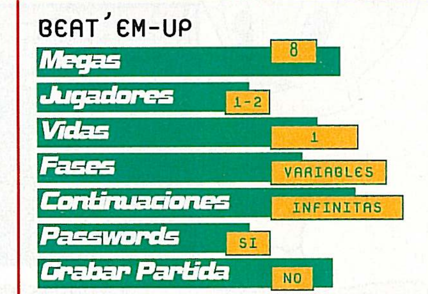
Aquí tenéis algunas pantallas del modo historia, el más interesante del programa. En él deberemos batirnos en duelo con todo tipo de personas, ganar dinero con ello y utilizarlo para comprar nuevos items que nos ayudarán a vencer en los dos grandes torneos del juego.

VALORACION

POWER QUEST es el primer beat'em-up creado en GAME BOY desde que TAKARA dejó de versionar juegos de SNK. SUNSOFT ha sabido mantener el listón alto, si no lo ha subido, con este adictivo y jugable beat'em-up que nos recuerda en muchos momentos a los grandes del género, como SF ALPHA.

POWER QUEST

BEAT'EM-UP



Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	VARIABLES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 90

a los detallados y coloristas fondos que SUNSOFT ha creado para POWER QUEST se le unen la fluída y variada animación de todos y cada uno de los luchadores que aparecen en él. De lo mejor que hemos visto en GB COLOR.

MUSICA — 90

en este juego no hay ni un solo apartado que no haya sido cuidado al máximo. con respecto al área musical, varias melodías de una calidad realmente impresionante, haciendo uso de todo tipo de efectos.

SONIDO FX — 88

está claro que los compositores de la música han sido los encargados de realizar los efectos de sonido, ya que están tan bien hechos como las melodías que acompañan todos y cada uno de los combates.

JUGABILIDAD — 93

como de costumbre en este tipo de juegos, el apartado más importante. POWER QUEST puede presumir de tener un modo historia divertido e innovador y una jugabilidad que desbanca a los mismísimos KOF de TAKARA.

GLOBAL



\+ La tremenda jugabilidad que posee y el STORY MODE.

\- Falta la opción para grabar la partida en la pila del cartucho.

PlayStation

PERIFÉRICOS



PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX | DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX

ACTION REPLAY PRO DATEL 8.990



CABLE EURO-AV (RGB) 5.700



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.990



C. PAD GUILLEMOT ANALOG ST. SHOCK2 3.990



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2.990



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)



C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER 6.990



CONTROLLER 2.100 (GRIS, NEGRO)

CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500

EQUALIZER DATEL 5.990



GAMEBOOSTER DATEL 8.990

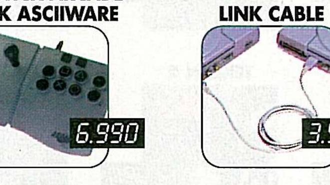
JAM!! 11.900



JOYSTICK ANALOG 9.900



JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE 6.990



LINK CABLE 3.500

MALETIN CONSOLE CASE 3.200



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990



MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100

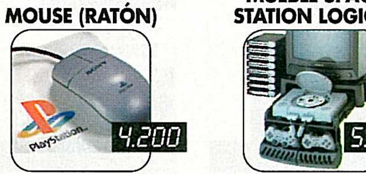


MEMORY CARD DATEL NEXGEN 360 (24X) 5.990

MEMORY CARD SONY 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)



MOUSE (RATÓN) 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990



MULTI TAP 4.900



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900

PISTOLA G-CON 45 6.990



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT 8.990



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT 7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500



ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 6.990



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT 8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 12.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 14.990




VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 12.990




V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO 11.990

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

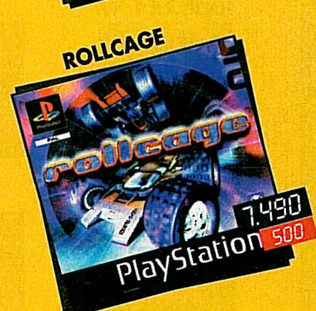
IVA INCLUIDO

RECOMENDADOS

BICHOS 7.990



ROLLCAGE 7.490 / 500



THE GRANSTREAM SAGA 6.990 / 500



METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE — A PARTIR DEL 5 DE ABRIL — 13.900 / 1.000



TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

JUEGO + DEMO + CAMISETA + LIBRO + CHAPA DE IDENTIDAD+ BANDA SONORA

METAL GEAR SOLID — A PARTIR DEL 5 DE ABRIL — 8.990



TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

INCLUYE DEMO SILENT HILL

pedidos por teléfono **902·17·18·19**

pedidos por internet **www.centromail.es**

CENTRO MAIL

CENTRO MAIL

www.centromail.es

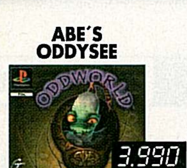
PlayStation

OFERTAS / NOVEDADES

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

OFERTAS

ABE'S ODDYSEE – 3.990


ACTUA SOCCER – 3.490


ADIDAS POWER SOCCER – 3.490


AIR COMBAT – 3.490


ALIEN TRILOGY – 3.990

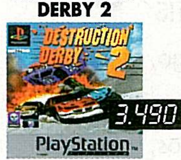

BUST-A-MOVE 2 – 3.990


COMMAND & CONQUER – 3.990


CRASH BANDICOOT – 3.490

CROC – 3.990


DESTRUCTION DERBY – 3.490


DESTRUCTION DERBY 2 – 3.490


DOOM – 3.990


EL MUNDO PERDIDO – 3.990


FORMULA 1 – 3.490


FORMULA 1 ´97 – 4.990


FORSAKEN – 3.990


G-POLICE – 3.490


GRAND THEFT AUTO – 4.990


HERCULES – 3.490


INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO – 3.890


INTERNATIONAL TRACK & FIELD – 3.890


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA – 3.990


LOADED – 3.490


MICKEY´S WILD ADVENTURE – 3.490


MICRO MACHINES V3 – 4.490

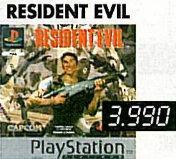

MORTAL KOMBAT TRILOGY – 3.990


MOTO RACER – CONS.


PANDEMONIUM – 3.490


PORSCHE CHALLENGE – 3.490


RAYMAN – 3.290


RESIDENT EVIL – 3.990


RIDGE RACER – 3.490


RIDGE RACER REVOLUTION – 3.490


ROAD RASH – 3.990


SOUL BLADE – 3.490


SOVIET STRIKE – 3.990

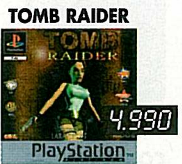

TEKKEN – 3.490


TEKKEN 2 – 3.490


TENNIS ARENA – 4.990


TIME CRISIS – 3.490


TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP – 4.990


TOMB RAIDER – 4.990


TOMB RAIDER II – CONS.


TOSHINDEN – 3.490


TRUE PINBALL – 3.990

V-RALLY – 4.990

WIPE OUT 2097 – 3.490


WORMS – 3.990


XENOCRACY – 4.990

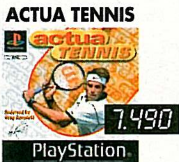

NOVEDADES

ABE´S EXODDUS – 8.490


ACTUA GOLF 3 – 7.990


ACTUA POOL – 7.490

ACTUA SOCCER 3 – 7.490


ACTUA TENNIS – 7.490


AKUJI THE HEARTLESS – CONS. (500)


ALL STAR TENNIS ´99 – 7.490


ALUNDRA – 7.490


APOCALYPSE – 8.490


ASTEROIDS – 5.990

ATLANTIS – 7.490 (500)

B-MOVIE – 8.490


BATTLESHIP – 7.490


BREATH OF FIRE III – 7.490


BUST-A-GROOVE – 7.490


BUST-A-MOVE 4 – 6.990 (500)


C3 RACING – 7.490

COLIN McRAE RALLY – 8.490


COLONY WARS: VENGEANCE – 7.490


COMMAND & CONQUER: RETALIATION – 7.490


CONSTRUCTOR – 7.490


CENTRO MAIL





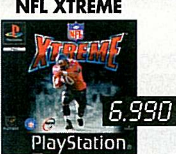
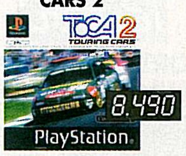
pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation



www.centromail.es



- **COOL BOARDERS 3**  7.490
- **CRASH BANDICOOT 3 WARPED**  7.490
- **DEVIL DICE**  6.990
- **DODGEM ARENA**  8.990
- **DRAGON BALL FINAL BOUT**  8.990
- **DUKE NUKEM: TIME TO KILL** 8.490
- **ELIMINATOR**  7.490
- **FIFA ´99**  7.490
- **FINAL FANTASY VII**  7.990
- **FORMULA 1 ´98**  7.990
- **G-DARIUS**  6.990
- **GLOBAL DOMINATION**  7.490 (500)
- **GRAN TURISMO** 7.490
- **HEART OF DARKNESS**  7.490
- **HUGO**  7.990 (500)
- **INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98**  8.490
- **KNOCKOUT KINGS ´99**  7.490
- **LEMMINGS**  4.990
- **LIBERO GRANDE**  7.490
- **MADDEN NFL ´99** 7.490
- **MASTER OF MONSTERS**  CONS. (500)
- **MEDIEVIL**  7.490
- **MEGAMAN BATTLE & CHASE**  7.990
- **MEGAMAN LEGENDS**  7.490
- **MEGAMAN X4**  7.490
- **MICHAEL OWEN´S WORLD LEAGUE SOCCER ´99**  8.490
- **MORTAL KOMBAT 4** 8.490
- **MOTO RACER 2**  7.490
- **MUSIC**  6.990
- **NASCAR ´99**  7.490
- **NBA LIVE ´99**  7.490
- **NFL XTREME**  6.990
- **NHL ´99**  7.490
- **O.D.T.** 6.990
- **PEQUEÑOS GUERREROS**  7.490
- **POCKET FIGHTER**  7.490
- **POINT BLANK**  6.990
- **POINT BLANK (+ PISTOLA)**  11.990
- **POOL HUSTLER**  7.490
- **PRINCE NASEEM BOXING**  CONS. (500)
- **PRO BOARDER** 7.990 (500)
- **PRO PINBALL: BIG RACE USA**  7.990
- **PSYBADEK**  7.490
- **R-TYPES**  7.490
- **RALLY CROSS 2**  CONS. (500)
- **RESIDENT EVIL 2**  8.990
- **RIVAL SCHOOLS** 7.490
- **ROGUE TRIP**  8.490
- **RUNNING WILD**  6.990 (500)
- **RUSHDOWN**  7.990
- **SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION**  7.490
- **SPORTS CAR GT**  CONS. (500)
- **SPYRO THE DRAGON**  7.490
- **STREAK HOVERBOARD RACING** 8.490
- **STREET FIGHTER COLLECTION 2**  CONS. (500)
- **T´AI-FU**  CONS. (500)
- **TEKKEN 3**  7.990
- **TENCHU STEALTH ASSASSINS**  8.490
- **TEST DRIVE 4x4**  7.490
- **TEST DRIVE 5**  7.490
- **THE UNHOLY WAR** 8.490
- **TIGER WOODS ´99**  7.490
- **TOCA TOURING CARS 2**  8.490
- **TOMB RAIDER III**  8.490
- **TOMBI!**  7.490
- **VICTORY BOXING 2**  8.490
- **VIVA FOOTBALL**  6.990 (500)
- **WILD ARMS** 6.990
- **WING OVER 2**  CONS. (500)
- **X-MEN vs. STREET FIGHTER**  7.490

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

GAME BOY GAME BOY COLOR



Producto	Precio
GAME BOY POCKET (NUEVO PRECIO)	7.990
GAME BOY	6.990
GAME BOY POCKET COLORES	7.990
ADAP. CORRIENTE GAMESTER	990
ADAP. CORRIENTE LOGIC3	1.490
BATERÍA POWERPACK GAMESTER	2.490
GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) (NUEVO PRECIO)	7.990
GAME BOY PRINTER	9.490
MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3	2.990
GAME BOY PRINTER PAPEL	1.490








GAME BOY	Precio
ALADDIN	4.490
ALLEYWAY	2.990
ASTERIX & OBELIX	3.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3.990
BUST-A-MOVE 3 DX	4.990
DONKEY KONG	3.990
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DONKEY KONG LAND 3	5.490
DR. MARIO	2.990
DUCK TALES	4.490
EL LIBRO DE LA SELVA	4.490
EL REY LEÓN	4.490
F1 RACE	2.990
GOEMON (MYSTICAL NINJA)	5.490
HERCULES	5.490
KILLER INSTINCT	3.990
KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE	5.890
LA SIRENITA	4.490
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY´S DANGEROUS CHASE	4.490
MONTEZUMA´S RETURN	4.990
MULAN	5.990
ODDWORLD ADVENTURES	4.990
PEQUEÑOS GUERREROS	5.990
RESERVOIR RAT	4.990
ROGER RABBIT	4.490
SEA BATTLE	4.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990
V-RALLY	4.990
WORLD CUP ´98	5.490
YOSHI´S COOKIE	2.990





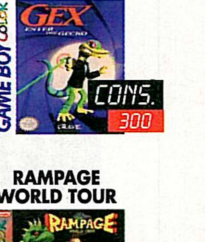




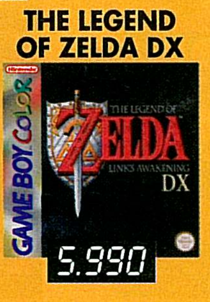






GAME BOY COLOR	Precio	Cons.
GAME BOY COLOR (PURPLE/CLEAR PURPLE)	12.490	
LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2	2.990	
MORTAL KOMBAT 4	5.990	300
THE LEGEND OF ZELDA DX	5.990	
720°	5.990	300
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990	
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990	300
FROGGER	CONS.	300
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990	
GEX: ENTER THE GECKO	CONS.	300
MEN IN BLACK: THE SERIES	CONS.	300
NBA JAM ´99	5.990	300
PITFALL	CONS.	300
POCKET BOMBERMAN	4.990	
QUEST FOR CAMELOT	5.990	300
RAMPAGE WORLD TOUR	5.990	300
SUPER BREAKOUT	CONS.	300
SYLVESTER & TWEETY	4.990	
TETRIS DX	4.990	
THE SMURFS´ NIGHTMARE (SOLO COLOR)	5.490	
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990	
WARIOLAND 2	5.990	300














pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64



1080° SNOWBOARDING

8.490

ALL STAR TENNIS '99

10.490 / 500

BANJO KAZOOIE

9.490

BODY HARVEST

10.490

BOMBERMAN HERO
8.490

BUCK BUMBLE

10.490

BUST-A-MOVE 3 DX

9.490

CENTRE COURT TENNIS

10.990

COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98

4.990

DOOM 64

4.990 / 1.000

EXTREME G2

9.490

F-1 WORLD GRAND PRIX

8.490

F-ZERO X

8.490

GLOVER

8.490

HOLY MAGIC CENTURY

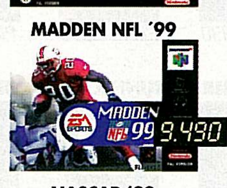
12.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER '98

8.990

KNIFE EDGE

10.490

MADDEN NFL '99

9.490

MARIO PARTY

CONS. / 500

MICRO MACHINES 64 TURBO

CONS. / 500

MISSION: IMPOSIBLE

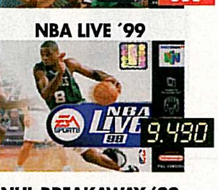
9.490

NASCAR '99

9.490

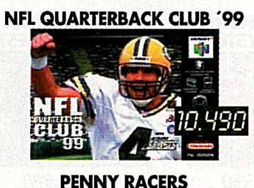
NBA JAM '99

10.490

NBA LIVE '99

9.490

NFL BLITZ

CONS. / 500

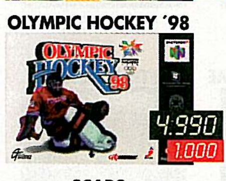
NFL QUARTERBACK CLUB '99

10.490

NHL '99

9.490

NHL BREAKAWAY '99

10.490

OLYMPIC HOCKEY '98

4.990 / 1.000

PENNY RACERS

CONS. / 500

QUAKE 64

4.990 / 1.000

RAKUGAKIDS

12.490

SCARS

10.490

SOUTH PARK

10.490 / 500

SPACE STATION SILICON V.

10.490

STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER

9.490

TONIC TROUBLE

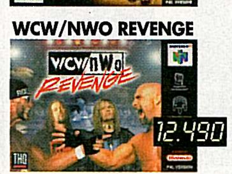
10.490 / 500

TOP GEAR OVERDRIVE

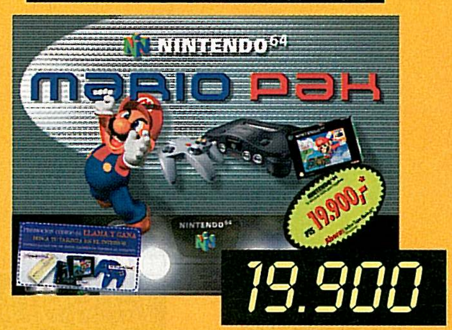
10.990

V-RALLY '99 EDITION

9.490

WCW/NWO REVENGE

12.490

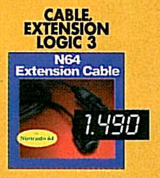
NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900

ACTION REPLAY DATEL

9.990

CABLE EXTENSION LOGIC 3


1.490

CABLE RF

2.990

CONTROLLER

4.990

GAMEBOOSTER DATEL

8.990

JAM!!
11.900

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3
4.990

MANDO DE CONTROL COLORES

4.990

MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB
1.490

MEMORY EXPANSION PAK

4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)
2.990

POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL

4.990

RUMBLE PAK

3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK
5.990 / 1.000

TRILOGY 64

4.790

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE

6.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT

8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2

11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL
12.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1

14.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE

12.990

FIFA '99

9.490 / 500

STAR WARS: R. SQUADRON

9.490

THE LEGEND OF ZELDA

8.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

9.990

WIPE OUT 64


9.990 / 500

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO XXXX

pedidos por teléfono: 902·17·18·19







CENTRO MAIL

SATURN VIDEO Super Nintendo NEOGEO Pocket





PLATINUM SILVER **12.990**




CAMOUFLAGE

WHITE

AQUA BLUE

BLUE

MARBLE BLUE

ANTHRACITE
CLEAR

ACCESORIOS

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

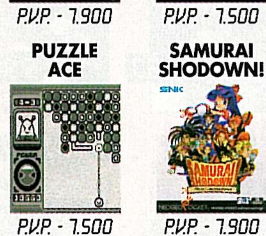


JUEGOS





BASEBALL STARS — P.V.P. - 7.500
KING OF FIGHTERS R-1 — P.V.P. - 7.900
NEO GEO CUP ´98 — P.V.P. - 7.500



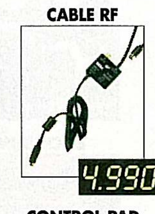
POCKET TENNIS — P.V.P. - 7.500
PUZZLE ACE — P.V.P. - 7.500
SAMURAI SHODOWN! — P.V.P. - 7.900

CONSOLA SATURN



SUPER PRECIO **9.990**




CABLE RF 4.990

CONTROL PAD (8 BOTONES) 2.990


CONTROL PAD INFRARED 4.990


JOYSTICK ARCADE SATURN STICK 1.990







ATARI ARCADE´S G. HITS V.1 — P.V.P. - 1.990
BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 3.990
CYBERIA — P.V.P. - 3.990
FIGHTING VIPERS — P.V.P. - 2.990
GHEN WAR — P.V.P. - 2.990
HEXEN — P.V.P. - 1.990
LAST BRONX — P.V.P. - 5.990







MIGHTY HITS — P.V.P. - 3.490
NHL ALL-STAR HOCKEY ´98 — P.V.P. - 5.990
ROBO PIT — P.V.P. - 3.990
SCORCHER — P.V.P. - 2.990
TUNNEL B-1 — P.V.P. - 4.990
VIRTUAL ON — P.V.P. - 2.990
WORLDWIDE SOCCER ´97 — P.V.P. - 2.490

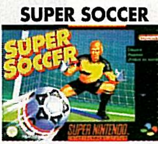
SUPER NINTENDO







ALADDIN — P.V.P - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY 3 — P.V.P - 5.990
MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY — P.V.P - 6.990
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST — P.V.P - 6.990
SPACE ACE — P.V.P - 4.990

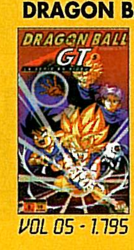



SUPER MARIO WORLD 2 — P.V.P - 5.990
SUPER METROID — P.V.P - 5.990
SUPER SOCCER — P.V.P - 4.990
T2 THE ARCADE GAME — P.V.P - 4.990
TETRIS ATTACK — P.V.P - 5.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE









VOL 01 - 1.795
VOL 02 - 1.795
VOL 03 - 1.795
VOL 04 - 1.795
VOL 05 - 1.795
VOL 06 - 1.795
VOL 07 - 1.795
VOL 08 - 1.795
VOL 09 - 1.795
VOL 10 - 1.795














EL HAKKENDEN VOL.4 — P.V.P. - 1.995
EL HAKKENDEN VOL.5 — P.V.P. - 1.995
FATAL FURY VOL. 1 — P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU V. 1 — P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL — P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z — P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 — P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3 — P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4 — P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5 — P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6 — P.V.P. - 1.995
PERFECT BLUE — P.V.P. - 1.995

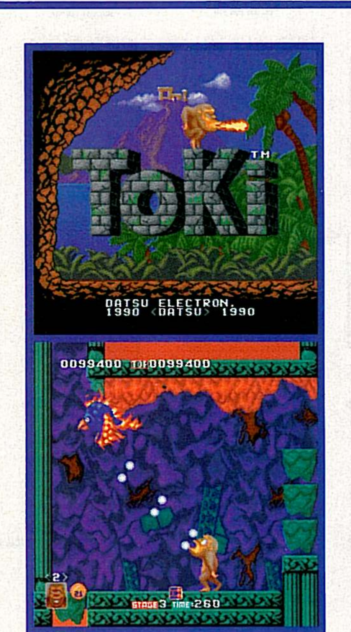




pedidos por internet: www.centromail.es



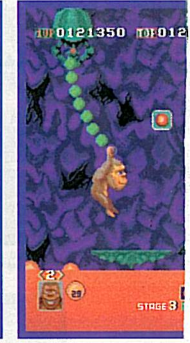
Coordinado por **J.C. MAYERICK**



Un simpático mono es el protagonista de uno de los títulos que más éxito ha cosechado en el campo de las *Coin-Op*. Con este juego se nos demostró que en muchas ocasiones no es necesario estrujarse la cabeza en demasía para crear un número uno. Sólo basta con ofrecer la dosis justa de jugabilidad que la gente normal demanda. Ni más ni menos.



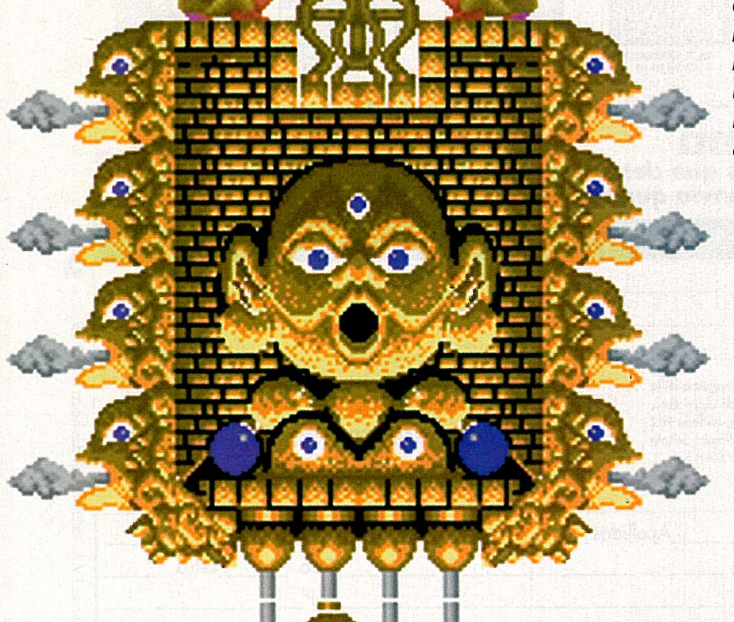


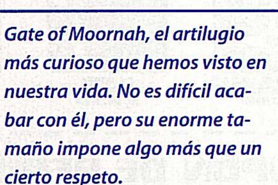


TOKI era ese típico juego que te enganchaba irremediablemente desde la primera partida que jugabas. El por qué es algo difícil de explicar, pero quizá la respuesta la encontremos en su sencilla concepción, que permitía progresar rápidamente y, lo que es más importante, con la dificultad suficiente como para finalizar el juego sin un gran desembolso. Digamos que era como otras muchas máquinas, aquellas en las que los movimientos a realizar llegaban a ser casi rutinarios. Salto sobre este enemigo, recojo esto, después aquello... Poco a poco nuestra cabeza se iba transformando en una perfecta guía del juego capaz de sincronizarse perfectamente con los movimientos de nuestras manos. Podríamos decir que jugar a **Toki** llegaba a ser algo





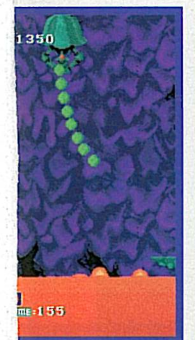




Gate of Moornah, el artilugio más curioso que hemos visto en nuestra vida. No es difícil acabar con él, pero su enorme tamaño impone algo más que un cierto respeto.



Toki no era una Coin-Op que creara indife maba enormemente la atención, y era de





meramente instintivo. El jugador, que controlaba a Tarzán el hombre mono (su aspecto exterior es fruto de una terrible maldición), debía progresar a lo largo de seis niveles de *scroll* horizontal y vertical. Las únicas armas con las que contaba **Toki** se reducían a los proyectiles que lanzaba por su boca (y que podían ser de diferente potencia, dependiendo del arma recogida) y a la irrefutable fuerza de su trasero, capaz de cascar al enemigo más duro del juego en muy pocos segundos. También contaba con otro tipo de objetos, con los que lograba ciertos añadidos de gran utilidad. Por ejemplo, el casco de fútbol americano, con el que podía destruir a cualquier enemigo que impactase contra él (si le golpeaban en otro sitio que no fuese la cabeza, **Toki**









Un simple ciclo de color valía para crear tan buenos efectos como los de la cascada. Bajo estas líneas, Zorzamoth, el jefe del tercer nivel.

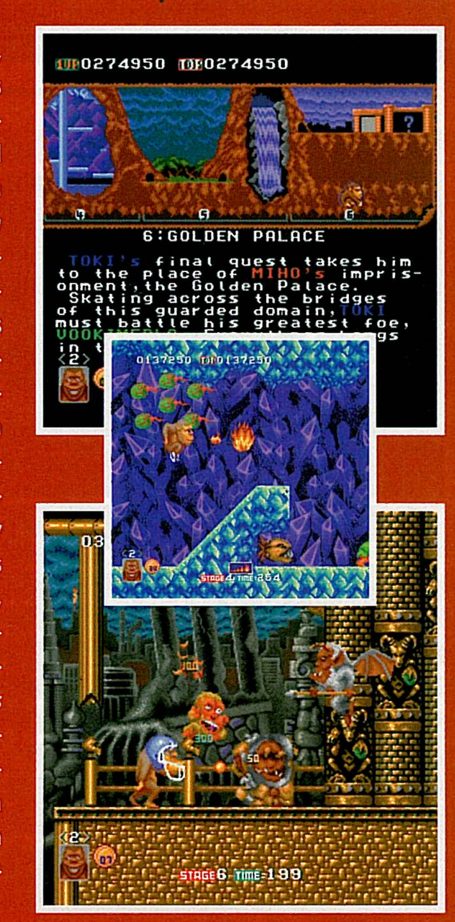






Seis niveles

Pueden parecer pocos, pero para una *Coin-Op* es una cifra más que suficiente. De la sencillez del primer nivel se pasa a la locura del último, *Golden Palace*, en la que Toki debe cuidar extremadamente sus movimientos (hay una zona con vagonetas realmente puñeteras). Cada nivel contaba con su jefe final (consultar el cuadro de la siguiente página), y aunque la longitud de los niveles no era excesiva, sus programadores decidieron incluir gran cantidad de *check-points* (invisibles) que facilitasen el progreso. Gráficamente, la variedad era la gran protagonista, con escenarios realmente bellos y trabajados.



encia. Su extravagante diseño lla-
o que se valía para engancharte.



TOKI

moría). Las zapatillas de deporte, en cambio, aumentaban la potencia de salto de **Toki**, con lo que podía alcanzar plataformas e *items* situados a gran altura. El uso del casco y las zapatillas eran imprescindible en determinadas ocasiones , por lo que había que recogerlos casi en cualquier ocasión en que apareciesen. Su funcionamiento se extendía por un cierto tiempo (bastante corto, todo hay que decirlo), o bien hasta que **Toki** perdía una de las tres vidas disponibles. Cuando éstas llegaban a su fin existía la posibilidad de continuar, previo pago por supuesto, de la pertinente monedita, pero siempre desde el comienzo del nivel en que se encontraba. Técnicamente era relativamente bueno para la época, no sólo por los *scroll parallax*, sino también por el buen uso que hacía de las paletas de color, con las que conseguían efectos tan buenos como los de la cascada del cuarto nivel. Una genial máquina que algunos fanáticos, como el propio **Doc**, se acababan con tan sólo cinco duros. Lástima que esta vez le haya costado un pelín más (se aceptan donativos y algo de comida).

SUPER Information

COMPAÑIA	DATSU
AÑO	1990
GENERO	PLATAFORMAS
FASES	6



Sobre estas líneas, Gate of Moornah, uno de los mayores alardes gráficos del juego (aparece al comienzo del primer nivel). Bajo estas líneas, una pantalla de la secuencia final del juego (muy cutre) y una simpática imagen del equipo de programación que creó esta excepcional **Coin-Op**.



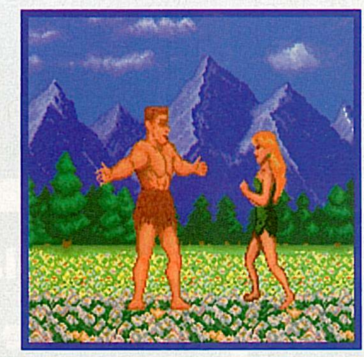






Jefes Finales. Eran seis, como los toros de una corrida. Sus patrones de ataque eran muy sencillos y algunos, como Mogulvar el «truño con patas», contaban con un *bug* gracias al cual era increíblemente sencillo acabar con él. Como nota curiosa, comentar que Bologarog (pantalla central) tenía un parecido realmente asombroso con nuestro querido compañero **Scope**.







Versiones. Como en otras muchas ocasiones, no fueron demasiadas las adaptaciones que se hicieron de este Toki. Apenas unos pocos sistemas como *Commodore 64* y *ZX Spectrum* en 8 bits, *Atari ST* y *Commodore Amiga* en 16 bits y *Mega Drive* y *Atari Lynx* en consola, pudieron disponer de una adaptación del clásico. Y contra todo pronóstico, las diferentes adaptaciones lograrón unos niveles de calidad realmente altos, con parecidos casi asombrosos que, en ocasiones, superaban al propio juego original. Hay que dejar de lado *ZX Spectrum* y *Commodore 64*, con versiones muy limitadas que OCEAN programó en 1991, cuando ambas máquinas eran prácticamente historia. La mejor adaptación disponible corría bajo *Commodore Amiga*, en una versión que además de respetar todos los mapeados del juego, incluía todos los efectos gráficos de la *Coin-Op*, desde los múltiples planos de *scroll*, hasta los ciclos de color en la fase de la cascada. En algunos niveles, incluso, OCEAN se permitió el lujo de incluir algún efecto gráfico que no aparecía en la máquina original. *Mega Drive*, como siempre, contó con el nombre del juego, el personaje y poco más, pues los mapeados respetaban muy poco la estructura primaria. Aún así, era un auténtico juegazo con dos niveles más. Y para terminar, la versión para *Atari Lynx*, que no sólo era realmente excepcional a nivel técnico, sino que además era un fiel reflejo, en cuanto a mapeados y disposición de los enemigos, de la *Coin-Op*. Desde luego, no es normal encontrar tan buenas adaptaciones de un mismo juego.



Mega Drive destacaba por la independencia de los mapeados con respecto al original. Eso sí, contaba con gran cantidad de planos de scroll.

Amiga, casi idéntico al original, y *Atari Lynx*, un prodigio de juego para el tipo de consola de la que se trataba. Si tienes opción, juégalo.





Coordinado por **NEMESIS**

Más conocido por los *otakus* españoles bajo el título de ALITA ANGEL DE COMBATE, GUNNM, el popular manga de **Yujito Kishiro**, fue versionado a ***PSX*** el pasado verano a manos de BANPRESTO. **GUNNM MARTIAN MEMORY** es una aventura a medio camino entre el *RPG* y un *arcade* de lucha. Un CD llamado a ser un título de culto.







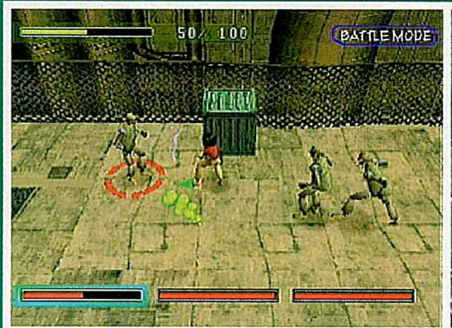
La Factoría 33, donde Alita cobra las recompensas por cada delincuente «retirado», es otro de los lugares perfectamente recreados en el juego desde el manga original.

GUNNM MARTIA

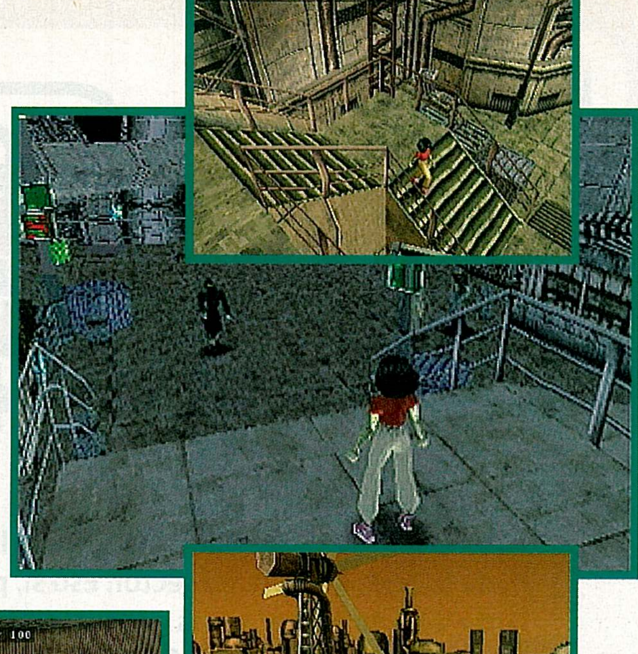
PlayStation

A la derecha podéis ver el gran fallo del juego: el jugador llega a perder, literalmente, de vista al personaje. Tendrás que adivinar por dónde anda.

Durante los combates es posible encadenar diversos combos, bloquear el ataque del enemigo, y más adelante incluso hacer gala de alguna magia.



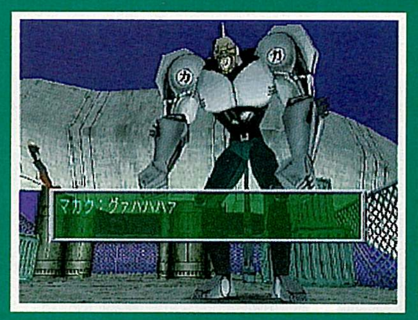




Un ángel de combate. En todo momento el jugador puede optar entre dos modos de control. El normal permite andar y correr por los escenarios más tranquilos, o hablar con otros personajes. El modo *Battle*, en cambio, debe activarse en aquellas pantallas que encierren algún peligro. En ese momento, GUNNM MARTIAN MEMORY toma el cariz de un *arcade* de lucha en toda regla, enfrentando a su protagonista con uno o más enemigos, donde hará uso de sus incontables *combos* y golpes especiales.



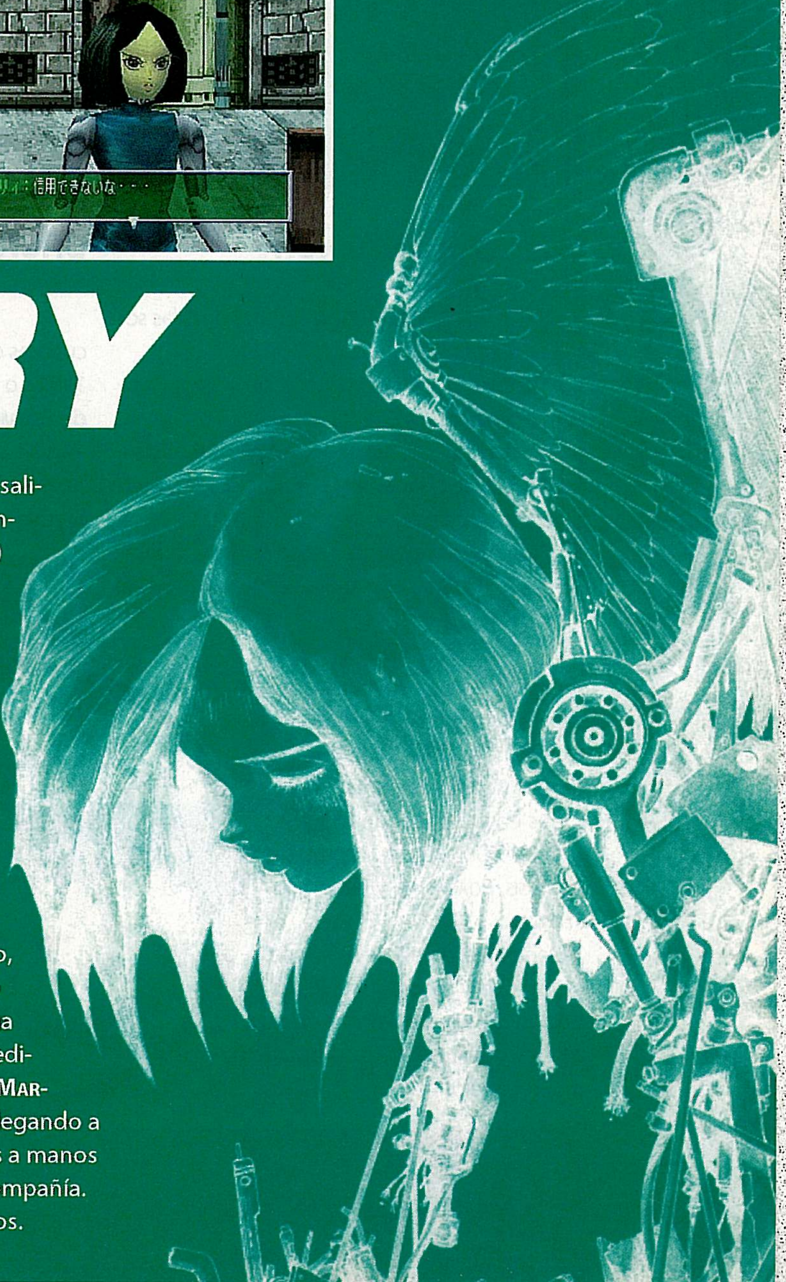








N MEMORY



Un título de culto al menos para los *fans* del manga de **Yukito Kishiro**, ya que BANPRESTO ha logrado condensar en este juego para ***PLAYSTATION*** toda la trama del manga original, que por cierto fue de los primeros en publicarse en nuestro país. Desde el descubrimiento por parte de Daisuke Ido de los restos inanimados de Alita, a su enfrentamiento con el gran Makaku, o su primera visita a la Factoría 33, **GUNNM MARTIAN MEMORY** recoge hasta el más mínimo evento del manga, lo que hace que perdonemos sus incontables carencias gráficas y sonoras. A pesar de que la propia Alita, los principales villanos y los secundarios más importantes están correctamente animados y cuentan con un buen diseño, el resto de personajes que pueblan el Patio de los Desperdicios son una absoluta cutrería. Aún más inexplicable es la ausencia de una vista en primera persona (tipo TOMB RAIDER), lo que hace que sea preciso adivinar en muchas pantallas la localización de las salidas a otras zonas, ya que los elementos del decorado (tuberías, casas…) nos impiden ver dónde está nuestro propio personaje. En fin, los típicos e incomprensibles fallos de las adaptaciones de manga de BANPRESTO, que al menos en este caso, quedan solventados por la mecánica del juego (una aventura que combina a partes iguales el *RPG* con combates de la más pura escuela *beat´em-up*) y su fidelidad al cómic original. Ya sé que a estas alturas suena a tópico, pero no sería de extrañar que, dado la exagerada popularidad del manga ALITA/GUNNM en **EE.UU.** (donde fue editado por VIZ), **GUNNM MARTIAN MEMORY** acabará llegando a las tiendas americanas a manos de alguna pequeña compañía. Habrá que estar atentos.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANPRESTO
PROGRAMADOR	Ea

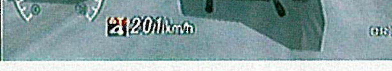


Coordinado por **THE SCOPE**

Este principio de año no ha sido de los más impactantes, a pesar de la buena salud del sector. Eso sí, parece que el segundo cuarto del año va a traer cosas gordas. Además, empezamos a oir noticias de GRAN TURISMO 2, COLIN MCRAE RALLY y demás monstruos.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre THE SCOPE.





SERIE PLATINUM

Buenas. Tengo algunas dudillas sobre *PLAYSTATION*:

1) Quiero comprarme un juego de la serie *Platinum* y no sé cuál. ¿Qué tal es la JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA? ¿Y EL MUNDO PERDIDO? ¿ROAD RASH, ABE´S ODDYSEE O TIME CRISIS? Pónmelos en orden si no te importa.

2) ¿Para qué sirve exactamente *Pocket Station*?

Carlos López Fernández, Móstoles (Madrid).

A ver si te ayudo:

1) LA TRILOGIA es de lo mejor que se ha hecho en *PLAYSTATION*. EL MUNDO PERDIDO, técnicamente, estaba muy bien, pero era un poco soso. Te pondré todos en orden según mis gustos: ABE´S ODDYSEE, LA TRILOGIA, TIME CRISIS, ROAD RASH y EL MUNDO PERDIDO.

2) Servirá de tarjeta de memoria, de agenda y tendrá minijuegos y opciones para avanzar si el juego al que lo conectes está programado para ofrecértelo.



DREAMCAST

Soy Alberto y quiero resolver unas cuantas dudas:

1) Más o menos, ¿cuánto van a costar los juegos de *DREAMCAST* aquí?

2) ¿Va a salir el VMS antes que *DREAMCAST*? ¿Cuánto va a costar? ¿Va a salir SHENMUE en **España**?

3) ¿Cuál es mejor, RESIDENTE EVIL 2, PARASITE EVE O SILENT HILL? Ordénamelos.

4) ¿Va a salir HARD EDGE en nuestro país? ¿Y traducido al castellano?

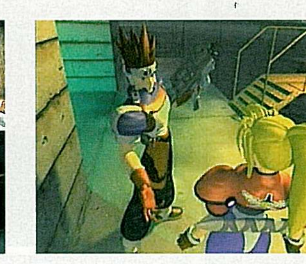
5) ¿Ha tenido éxito en Japón?

6) ¿Cuál es el juego de ***PSX*** más vendido? ¿Y la compañía más prestigiosa? ¿La segunda?

Alberto Lebrero, Alcalá de Henares (Madrid).

Espero resolverlas Alberto:

1) Se espera que su precio sea similar al de los juegos de *PLAYSTATION*, o un poco más caros por ser un CD especial de más capacidad.



2) No lo creo. En **Japón** sí fue así. Ni idea de su precio. Sí, pero insisto, no hay fechas.

3) RESIDENT EVIL 2. Apenas he jugado a SILENT HILL.

4) Sí. La *beta* que tenemos no está traducida.

5) RESIDENT EVIL 2 y luego GRAN TURISMO.

6) Depende... NINTENDO tiene un gran prestigio, y SONY, KONAMI, CAPCOM, EA también....

CARTA DEL MES

Esta carta la enviamos en respuesta a una pregunta que lanza THE ELF en el comentario de YARUDORA SERIES VOL. 2: ¿Por qué no se decidirá alguien a traerlo a Europa? Lo hacemos con dos intenciones: La primera es que esas palabras no caigan en un pozo sin fondo y no paren de sonar. La segunda es que esa pregunta engloba a esas joyas eternamente japonesas que nadie sabe cuándo o si llegarán a ser disfrutadas por los usuarios europeos. ¿Por qué no podemos jugar en PAL con XENOGEARS, LUNAR, TALES OF DESTINY, la saga YARUDORA y VIRTUAL KISS pero antes nos traducen WILD ARMS y ALUNDRA que sí, son buenos y geniales, pero salieron hace 3 años? ¿Por qué TEKKEN 3 PAL no tiene nada que ver con la fantástica versión japonesa? ¿Por qué no podré jugar al modo estudiante de RIVAL SCHOOLS? Y así una larga colección de «por qués» que no sabemos si tienen respuesta. Sólo nos resta agradecer a THE ELF por preocuparse de que sepamos de juegos.

Enric y Santi, Barcelona.

aprovechar a fondo las posibilidades de Dreamcast, es el me

LA CENSURA

Tengo unas preguntillas que me «remuerden» el coco:
1) ¿Cuando salga ***PSX 2***, se seguirá con la política de traducir los juegos?
2) ¿Por qué censuran de manera tan cruel CARMAGEDDON en vez de poner una pegatina advirtiendo de la violencia?
3) ¿Qué se sabe del juego MESHIA?
4) ¿Por qué nunca consigo que me toquen los concursos?

Mario Macipe, Zaragoza.



Respuestas:
1) No hay ninguna razón para que dejen de hacerlo. Sería un grave error que vosotros deberíais castigar no comprando lo que no se traduzca.
2) Porque hay mucho ignorante en este mundo. En el caso de ***NINTENDO 64*** no hay nada que hacer, pero en ***PLAYSTATION*** podrían haberse estirado.
3) Se ha confirmado que sale para ***PC***. Para ***PLAYSTATION*** no sé nada.
4) Porque participa mucha gente.



BUENO Y BARATO

Felicitaciones por el contenido de la revista y su bajo precio:
1) ¿El B-MOVIE es tan bueno como lo valoráis en la revista de Febrero?
2) Dame tu opinión sobre el APOCALYPSE.
3) ¿Cuándo saldrán DRIVER y CARMAGEDDON?

Jorge Lahuerta, Zaragoza.

No tan barata como quisiéramos:
1) A mi me gustó mucho. Es diferente a lo actual, y aunque sea repetitivo, es divertidísimo.
2) Está bastante bien. Recuerda a SMASH TV.
3) Finales de Marzo, principios de Abril.

JUAN MONTES

Tras leer la entrevista a **Juan Montes**, me surgieron unas dudas:
1) ¿Lo de que un ***PC*** es un ***PC*** y una consola una consola no suena a excusa porque ***PSX 2*** no ha podido tener WINDOWS e **Internet**?
2) ¿Cuándo crees que ***PSX*** morirá?
3) ¿Por qué no bajan los precios para acabar con los piratas?

Iñaki Mato, San Sebastián.

Buenas e interesantes reguntas:
1) También dijo que si **Internet** funcionara, harían un periférico para conectarse. No es problema de tecnología, como dijo, sencillamente siguen un camino distinto, ni mejor ni peor.
2) Dos años más seguro. Convivirá con ***PSX 2*** durante un tiempo. No te agobies.
3) Los precios no son caprichosos, y hay que pagar a todos lo que han hecho posible que lo tengas en tus manos. Algo caros sí que están.

TERMOMETRO

CALIENTE
SEGA RALLY 2 de ***DREAMCAST***. El mejor juego de coches en consola de la historia.

TEMPLADO
Este comienzo de año no está prodigándose demasiado en juegos realmente buenos.

FRIO
¿Por qué es tan difícil poder encontrar una ***PLAYSTATION*** en las tiendas?

NINTENDO KAZOOIE

Soy un incondicional de NINTENDO, y no me preocupan ni ***DREAMCAST*** ni ***PSX 2***:
1) Ya sé que no se sabe nada, pero por si acaso... ¿algún proyecto de consola de NINTENDO?
2) ¿Habrá segunda parte de Banjo Kazooie?
3) ¿Hay algo mejor en la vida que jugarse de cabo a rabo el ZELDA?

Juan Gustiado, Pozo del Tío Raimundo.

No hay que ser tan radical:
1) Tú mismo lo has dicho. NINTENDO siempre va a su ritmo, no se preocupa del resto. No se sabe nada de nada, y tardaremos en saberlo.
2) Sí, ¿no viste el anuncio al final del juego?.
3) Se me ocurre una cosa...



Sega Rally 2 Championship para Dreamcast, sin
...or juego de coches que jamás he contemplado en consola



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Dicho sea de paso, te recomendaría sacarle jugo gástrico al «merchandisin» y editar tu disco «Supercoprogolfo´s mis 2» (...). Me preguntaba si de verdad te la «refanfinfla» que los incompetentes babosos del extinto GAME 40 os llamasen impresentables por la espalda un día que oyeron un comentario de ***Nemesis*** *sólo porque dijo el artículo determinado «el»* ***Dreamcast****. No está de más reconocer que se perdió muchos capítulos de Barrio Sésamo, sin embargo su vanagloriada estirpe abisinia lleva milenios aportando estudios en la base de la teoría de la evolución. No se yo entonces por qué el trío de doctores en ciencia sodomita de su decadente radiodifusión se flagela con cualquier bufido gutural cuando seguro «ke» enviarán ahora sus respectivos «curriquetenculum» al agujero de vuestra redacción. (...) Una cascarria de:*

Mike´Oño Private Bergajo, Madrid.

Tus estupideces son muchas y el espacio es breve, así que dejaré a un lado tu frase de «Mi mujer y tus hijos» (que ingenio, madre) y contestaré concisamente a tus gilip... digo dudas:

1) Gracias por preocuparte de mi vida marital, pero será mejor que te ocupes de tus propios asuntos. Esos rumores que me han llegado sobre lo tuyo con la calavérica madre de **Norman Bates** (ya sabes, Psichosis, aquel musical de **Val Disnel**) son inquietantes. Esta bien que te relaciones con mujeres mayores... pero procura al menos que tengan pulso de cintura para arriba.

2) Lamento decirte que los planes sobre un disco con temas míos ha quedado por ahora congelado. Lo que sí parece inminente es un CD recopilatorio apadrinado por **The Scope**, titulado Mi oscura existencia, con todas aquellas canciones que han marcado su vida: Black is Black, Angelitos Negros, Mami que será lo que tiene el negro, Oscuro es mi Pozo, Bold Chocolate, Dark Empanado o Mandingo´s Blues. El caso es que la música no es una faceta nueva para **The Scope**, ya que durante años formó parte del grupo **Boney-M**, doblando al moreno saltarín en las piruetas más arriesgadas.

3) Lo único que puedo hacer por los desfavorecidos muchachos de GAME 40 es pedir una oración por sus respectivas carreras, ahora que el programa ha desaparecido de las ondas. Las últimas noticias que tuve del elenco de GAME 40 es que uno de ellos estaba haciendo de mamporrero de los leones de **Angel Cristo**. Otro había ingresado como misionero de los Sagrados Hermanos de la Enagua Crujiente, siendo capturado a los pocos meses de llegar a **Africa** por la tribu de los Trinka Tranka. Y el último creo que lo vimos cerca de la calle O´Donnell (donde se encuentra la redacción de **SUPER JUEGOS**) limpiando parabrisas con la lengua a cambio de una propina y un catre caliente. El hueco dejado por el programa ha sido cubierto rápidamente por otro de mayor acogida e interés. popular. Me parece que se llama Tu y tu bazo: Dos amigos para siempre.



El detective casposo

«Gut Rollito» ***Supergolferas****, y a ver si nos vemos más por los billares, so cabestro. Ya sé que eres tan gualtrapa que te pasarás la pregunta por donde te sale de la plazoleta pero ¿qué tal tu mujer y mis hijos? Sé que ella te menciona lo venado que estás ultimamente en vuestros escasos ratillos erótico-festivos (que os dejo por compasión), aunque te aseguraría que no se trata de las venas de cierta connotación fálica sino de otra de tipo craneal. Razones tienes para preocuparte, ya que los «biohazares» que dejas en las letrinas de tu «guetto» apestante a tigre caucasiano, hacen salir a las cucarachas «degorviendo y gomitando».*

GOLFOMENSAJES

Icecap. Me alegro de que gracias a este consultorio, aunque fuera en la gloriosa MEGA SEGA, pudieras conocer a The Eva. Qué menos que mandarme una foto en bikini untada de aceite de oliva. La espero al mes que viene.
Roberto Lázaro. Tu dibujo conmemorando el millón de *PlayStation* no está mal... si se lo hubieras mandado a SONY. Quién sabe, igual si lo envías te regalan algo, como el MiniDisc que hace tiempo que les pido que me regalen por mi cara bonita.
Agustín. Sinceramente, sólo me quedaría a gusto si no me escribieras nunca más.
Tito the Cat. Iba a publicar tu dibujo, pero al ser de temas navideños se me ha quedado obsoleto. Si me lo envías igual, pero me quitas el disfraz de Papá Noel, te lo pongo.
Carmen Catalina Díaz. Aunque tu dibujo no me ha encantado, tengo un par de preguntas para ti. ¿Quieres que te lo publique, estás buenorra? Contesta primero la segunda pregunta.
Vinicio y demás gente del otro lado del charco. Si queréis suscribiros llamad al teléfono de suscripciones, y no una carta, para que os informen. La tarifa cambia según el país, así que llamad para arreglarlo.
Juan M.P. Aunque tus intenciones son buenas, tu dibujo de Lara es cutrísimo. Por lo menos coloréalo.
Guillermo Martínez. Dijiste que ibas a mandar foto. Prefiero la de tu hermana.
Paniagua. He descubierto que me eres infiel con tus dibujos. No sé si perdonarte.
Scuby. Deja de chupar almorranas ajenas.
Laura. (Snif, snif) Prefiero tus dibujos de antes. Con ordenador pierden mucho encanto.
Al resto. Un saludo y seguid escribiendo.

De una Golfa a un Golfo

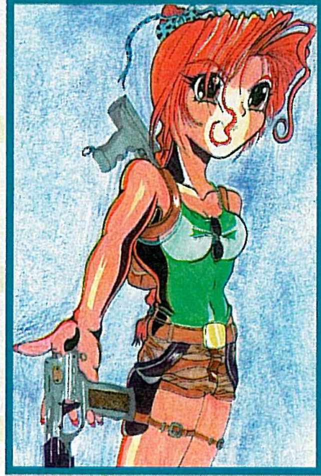
Te escribo porque tengo un gran problema, y suponiendo que tú eres chico o animal masculino, te voy a pedir consejo. Mi problema es que estoy súper enamorada de un chico que se llama Iván, tiene 16 años, es rubio, tiene los ojos azules y se parece un montón a ***Devon Sawa****.*
1) ¿Qué debo hacer para ligármelo?
2) ¿Qué aficiones puede tener?
3) ¿Tú crees que puede estar él enamorado de mí?
4) ¿Es más fácil ligar con ***Doc*** *o con* ***Nemesis****?*
5) El dia 27 de Marzo es mi cumple.¿Qué me vas a regalar?
6) ¿Cuándo y cuántos cumples tú?
Se despide una «Nofan»:

Antigolferas Mix, Palencia

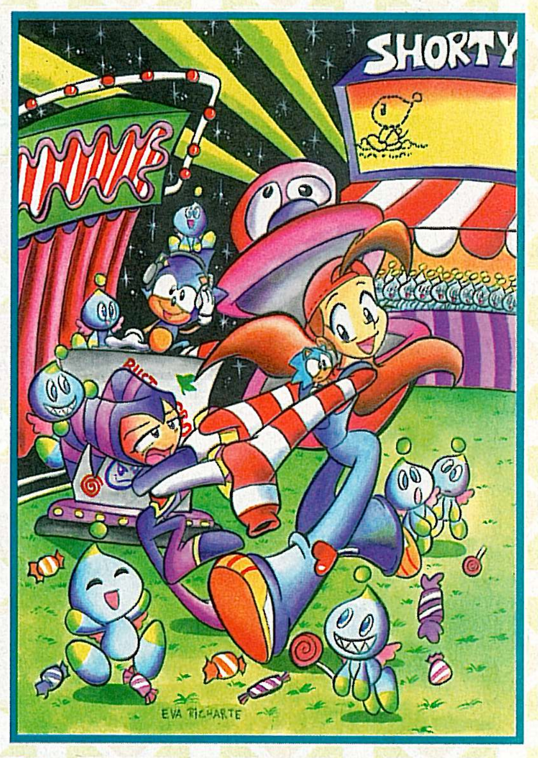
Nota del ***SuperGolfo****: Aprovechando el espacio sobrante, iniciamos este mes la microbiografía de* ***The Scope*** *titulada El Nubio Retardado: Hace muchas lunas, cuando el hermano león devoraba la entrepierna del hermano Jabalín, nació en el corazón de Africa un niño calvo y oscuro como sartén vieja. Le llamaron* ***The Scope****, que en lengua watusi significa aquél que no carbura fino. (Continuará...).*

Francesc Cusjinera, además de tener un apellido que se las trae, es un ferviente seguidor de la revista, y por eso nos envía esta bonita foto de familia. Reconozco que tengo especial debilidad por los dibujos que representan a los seres que habitan la redacción. A ver si os ponéis las pilas y seguís esta línea, necios.





Charo Ramos demuestra que con 12 años se pueden hacer cosas interesantes. A ver si con suerte a los 18 Charito se parece a su dibujo. **Pablo Bellas** nos regala esta versión manga de Lara Croft. Aún recuerdo tus primeros dibujos (eran lamentables). Ahora en cambio, eres uno de mis dibujantes favoritos.



Eva Richarte «The Eva» sigue pegando fuerte. Me ha pedido que ponga su dirección para que le escribáis los que seáis fanáticos de las consolas SEGA. Tiene novio, así que absteneros los que busquéis rollito. Su dirección es: Eva Richarte, C/Emigrante Nº30, Sobre Atico, C.P: 08906, Hospitalet de Llobregat, Barcelona.

Chico, chico sí soy. Otra cosa es que todavía no me hayan hecho un hombre… Pero aún no pierdo la esperanza. Lo que me revienta es que esta sección acabe por convertirse en un consultorio sentimental tipo la de la **Señorita Francis**. Esta será la última carta de este tipo que responda (a menos que la tía esté buena).
1) Sé que esta sección es vigilada constantemente por padres y educadores, así que no daré otra respuesta que no esté encuadrada en los valores católicos, apostólicos y romanos. Pide su castigada mano a su padre.
2) Con 16 años, me imagino muy bien cuáles son sus aficiones, específicamente una. Pero al ser ésta una revista para todos los públicos, mejor me lo guardo.
3) Si vomita de puritita pasión delante de ti y ves que algo se mueve en el interior de sus vaqueros cada vez que pasas delante de él… Eso querida amiga, es impulso.
4) Con **Doc** podrás montartelo si mides menos de 1´30 (o siempre puedes subirlo sobre tu hombro). Con **Nemesis** es fácil. Sólo deberás vigilar que no te saque un ojo con la «tocha» cada vez que te dé un beso.
5 y 6) Una vida propia. Así dejarás de atormentarme con tus cartas. Desconozco mi fecha de nacimiento.

Un lector agradecido

*SuperGolfo, eres más falso que un duro de madera. Sé que no existes, sino que eres un mero invento de los redactores que, mes tras mes, se entretienen leyendo las cartas que una panda de lectores esquizofrénicos con ganas de ser insultados les envían (…) ¿Por qué nunca apareces con tus compañeros en el Press Start? Y no vengas diciendo que es porque eres demasiado guapo o alguna memez semejante. Claro que lo más «ful» es el p… dibujo de tu cara, una mezcla de «anacoluto» común y un «jamalondrio» con golondrinos sobaqueros que al final no es más que la nariz de Nemesis, las orejas de R. Dreamer, los dientes de Doc, etc… En resumen, ¿es posible que un director contrate a un payaso para que insulte a los lectores todos los meses? Nunca lo sabremos, pero por si acaso aprovecho para decirle al señor **Marcos García** que ha caído muy bajo. Bueno, me despido. Puedes insultarme todo lo que quieras, porque yo tampoco existo (…).*

El Hermoso, (Leproseria de Morón).

Nota del Golfo: Seguimos con la biografía de The Scope. …A la edad de doce años, The Scope fue enviado junto a otros jovenes de la tribu a cazar su primer león. No volvió a aparecer en el poblado hasta tres años después, cuando volvió por la lanza, que se dejó olvidada. (Continuará…)

Nos rendimos, nos has descubierto. Eres un titán de la investigación detectivesca y has tirado abajo una de las conspiraciones más grandes del mundo occidental. ¿Pero qué te crees, payaso? Si no existo, ¿quién crees que se beneficia a tu novia todas las noches? Tres encuentros amorosos más con ellá y podré completar el Manual de Posturas Eróticas de los Jovenes Castores. No salgo en el **Press Start** por el mero hecho de que no me gustaría que modosos de tu calaña acabaran por hacerse tocamientos mientras miran una foto mía. Lo de arriba es simplemente dibujo, y poco tiene que ver con mi bien cincelado rostro. En cuanto a **Marcos García**… A mí no me ha contratado nadie. Simplemente me suelo colar en la redacción la noche antes del cierre de la edición para sustituir las páginas más plomizas (que siempre suelen ser las de **Chip&Ce**) por las de esta sección, que maqueto y escribo desde mi otro trabajo (ejecutor de la mafia). En ningún momento se me ocurriría meterme con mi dilecto jefe, **Marcos García**. **Antoño** «mentón fotofinis» **Greppi** lo hizo en su momento, y debido a ello arrastra su deforme esqueleto por las ferias de ganado, anunciándose como la versión humana del gallo Claudio.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO STAR SHOT

Los afortunados ganadores de 1 Starshot y 1 Camiseta han sido los siguientes:

David Llavero Pleguezuelo (GRANADA)
Eva Regina Cano Fortuna (ALICANTE)
José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)
José Vte. Casañ Navarro (VALENCIA)
Pedro Ruiz Acevedo (SEVILLA)
Javier Frías Barrios (ZARAGOZA)
Esther Castilla Olvera (ALMERIA)
Ana Isabel Calero Zafra (CORDOBA)
David Serrenes García (BURGOS)
Marta Rodríguez González (TARRAGONA)
Eduardo Ballesta Gumbau (ALICANTE)
Alfonso E. Maldonado Morillo (MADRID)
Francisco Díaz Soler (BARCELONA)
Joan F. Morales Fernández (BARCELONA)
Juan Manuel Heredia Reina (CADIZ)

Los agraciados con una camiseta son:

Pilar Lencina Montañés (ZARAGOZA)
Mónica Ramos Gómez (MADRID)
Fco. Javier Roberto Roda (CUENCA)
Agustín Mª Cabeza España (MALAGA)
Gilberto José Iglesias Caldas (ZAMORA)
Diego Gómez Fernández (GUADALAJARA)
Jaime Pérez Colsa (CANTABRIA)
Ramón González-Horcajo Pacheco (CIUDAD REAL)
Gerardo López Estirado (BARCELONA)
Julio Antonio Domínguez Pérez (GERONA)
Diego González Martín (PALENCIA)
Javier Alfageme Moyano (VALLADOLID)
Alexis Domenech Vázquez (BARCELONA)
Raquel Rubio Boix (VALENCIA)
David Rivas Gómez (LA CORUÑA)

GANADORES CONCURSO ABES ODYSEE

Los afortunados ganadores de 1 Abe's exodus Pack han sido:

Mario Ursua Sánchez (GUIPUZCOA)
José Miguel Picazo Cabañero (ALBACETE)
José Pedro Aguilar Leo (MURCIA)
Jesús Gaitán Martínez (MADRID)
Miguel Fernández Riaza (BARCELONA)
Ignacio García Gutiérrez (GUADALAJARA)
Myriam Sánchez Mateos (ALICANTE)
Juan Carlos Brullas Pi (BARCELONA)
Rafael Sanmiguel Fernández (CORDOBA)
Ana Galán Camarena (VIZCAYA)
Daniel González López (MADRID)
Borja Martínez Murquialday (ALAVA)
Salvador Puig Martínez (ASTURIAS)
F. Javier Jiménez Sánchez (CACERES)
David Rodríguez Díaz (MADRID)
David Martín Cerdá (BARCELONA)
Fabián Barreda Sevilla (MALAGA)
Mara Príncipe Vicente (CADIZ)
Luis Alfonso Trujillo Cazado (SEVILLA)
Ana Belén Martín (SORIA)
Cipriano José Martínez Viuda (ALICANTE)
José Alejandro Moreno Navarro (SEVILLA)
Esteban Mediavilla Lizano (BARCELONA)
José Vicente Pérez Martínez (LA CORUÑA)
Julio Alvarez Sousa (PONTEVEDRA)
Jaime González López (LEON)
Pablo Ponce Manso (GUIPUZCOA)
Esteban Michavila Puig (LERIDA)
Verónica Nájera Pascual (LA RIOJA)
Bienvenida Alovera Lima (MADRID)
Patricio Rubio Garrido (VALENCIA)
Borja Sáenz de Buruaga Gabilondo (GRANADA)
Francisco José Garrido Morán (ZAMORA)
Ruth Rubio Fernández (MADRID)
Alvaro Pérez Marín (CANTABRIA)
Alvaro García García (SEVILLA)
Santos Lópezde la Calle (CIUDAD REAL)
Christian Rodríguez Espinosa (MURCIA)
Fernando Hevia Ruiz (LA CORUÑA)
Francisco Navarro Morote (ALICANTE)
Juan Carlos Martínez Silba (GUIPUZCOA)
Sergio García Izquierdo (BARCELONA)
Miguel Angel Arias Pardilla (CIUDAD REAL)
Juan Manuel Orellana Moro (HUELVA)
Jorge Iván Tormo Bosca (ALICANTE)
Damián González Torralba (MADRID)
Juan Luis Pérez Serrano (BARCELONA)
Roberto Sanz Rodríguez (VIZCAYA)
Fernando de la Hoz Gracia (VALENCIA)
Gregorio Monedero Arteche (MADRID)

GANADORES CONCURSO EXTREME G2

El ganador de un Scooter Honda modelo SFX-50 ha sido:

Patrick Domínguez Bender

Los agraciados con una juego Extreme G2 y 1 Camiseta de Acclaim han sido:

Alberto Ballada Andrés
Pedro José Espinosa López
Daniel Matas Caparrós
Miguel Angel Zaballos Sánchez
Manuel Terón Jiménez
Alberto Rubio Aguilar
Borja Pereiro Salgado
Julián López Rubio
David Múñoz Martín
Carlos Amor Bula
Marc Pané Lozano
Carlos Sánchez Calderón
Manuel Rodríguez Rodríguez
Alvaro Tubio Castelo
Salvador Cerveró Sánchez
Francisco Javier Herrero Cachón
Francisco José Martín Villacorta
Fernando Escandell San Gabino
Daniel Camaño Guerrero
Santiago Gallego Camps

Los ganadores de un juego Extreme G2 son:

Santiago Manteca Ramos
Pedro Antonio Fernández Fernández
Luis Castellón Pérez
Sergio González Cucurull
Gerard Medina Carreras
Adrián Cabezón Fuente
Marcos David Hammadi Zaba
Pablo Pastor Verdú
Felipe Prieto Millán
Eduardo Campos Reina
Javier Santiago Ahedo

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º Planta. 28013 MADRID
Horario 10:30 a 14:00 y de 16:30 a 20:30
De Lunes a Sábados
Teléfono Tienda : 91 - 523 20 87

SILENT HILL USA
GRAN TURISMO 2
BUST A MOVE 2
KOF' 98



CONSOLA NEO-GEO CDZ + KOF'98 POR 70.000 PTS
LAST BLADE 2 (CD)
KOF'98 (CD) 8.900 Ptas.

PACK DE 3 MUÑECOS ZELDA 2.500 PTS.

MUÑECOS DE METAL GEAR SOLID (CONSULTAR)

KATANA
MARVEL VS CAPCOM - POWER STONE
BIO HAZARD: CODE VERONICA
BLUE STINGER - MONACO GP
PSYCHIC FORCE 2.012
GEIST FORCE

OFERTA ESPECIAL
CONSOLA + JUEGO + MANDO + VMS
POR 69.900 PTS.

COMPRA - VENTA DE SEGUNDA MANO
CLUB DE CAMBIO
OFERTA EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN

RESIDENT EVIL
HIBRID HEAVEN
WING BACK
MARIO PARTY 2

D&D COLLECTION
STREET FIGHTER ZERO 3
Y 60 TITULOS MAS
A CONSULTAR

OFERTA NEO-GEO POCKET

NEO-GEO POCKET + KOF R-1	NEO-GEO POCKET COLOR + KOF R-2
10.990 Ptas.	19.990 Ptas.

PONZANO Nº 72 MADRID
TELF: 91 - 553 81 89
ZONA NUEVOS MINISTERIOS

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELÉFONO PEDIDOS: 91- 523 20 87 y 629 -11 81 51



C/ Princesa nº 47
C.Comercial "Laurel"
Local T-15A
28008 Madrid
Metro : ARGUELLES
Tel : 91 - 542 22 21 (3 lineas)
Fax : 91 - 541 66 27
www.next-planet.es

Especialistas en Importación : (JAPÓN / USA) DREAMCAST – PLAYSTATION – NEO GEO POCKET

Dreamcast
NOVEDADES
Power Stone
Sega Rally - 2
Climax Landers
Marvel Vs Capcom
Blue Stinger
Monaco Grand Prix-2
Featuring Blue Impulse
TODOS los Titulos Disponibles
Virtua Fighter 3 , Sonic Aventure...

Todos los Accesorios
VMS (Memory)
VMS (Godzilla)
Controller
Arcade Stick
Teclado
Volante
VGA Box
Video Converter

MERCHANDISING : Llaveros ,Revistas...

PlayStation
PlayStation Dual Shock + Cable RGB + Memory Card 1 Mb
Pack Oferta 21.900
19.900

Disponible :
PocketStation
JogCon Namco
Beatmania Portatil

NOVEDADES IMPORTACIÓN
Bloody Roar -2
Silent Hill
Final Fantasy VIII
Tenchu 2
Marvel vs Street Fighter
Ridge Racer Type-4
Street Fighter zero 3
Last Blade
Tales of Phantasia
Ergheiz
Goemon
R -Types Δ
Beatmania
Beatmania3º

PAL
Tomb Raider III....7.990
All Star Tennis.....6.990
Fifa 99 ....6.990

ADAPTADOR PAL-NTSC
• Servicio en 1 H (aprox.)
• 5000 Pts. Garantia Total
• Adaptador+Cable RGB : 6.000 Pts

NEOGEO POCKET Versión Japonesa
NOVEDADES
Samurai
Neo Geo Cup 98
King of Fighters R1
Pocket Tennis
Baseball Stars
Puzzle
Consola ..11.990
Link Cable..2.990
Adaptador AC..3.990
Juegos 6.990
Consola + 1 Juegos 16.990

NINTENDO 64
PAL
Zelda 64
Turok-2
V-Rally 99
Mission Impossible
....
19.900
Mario PAK

GAME BOY
Game Boy Color....12.590
Game Boy Pocket...8.990
Game Boy Camara.8.690

Pida Catálogo Completo de Juegos y Accesorios

Envios a toda España 24 H
Distribución a Tiendas (Grandes Descuentos)
MRW
Sólo Importación

¡¡¡ CONSIGUE TU TARJETA DE SOCIO !!! Muchas VENTAJAS
• Compra – Venta de 2ª Mano PLAYSTATION y NINTENDO 64
• Club de Cambio en PAL e Importacion

SEGA NOMAD + JUEGOS : 35.990 Pts
ACTION REPLAY : 4990 Pts
Juegos de Importación sin Adaptación Interna

Accesorios Consolas
Cable RGB Psx 1.490
Cable RGB Stereo..1.990
Link Cable SONY...3.190
Mouse Psx SONY...3.990
N-PAL Converter..3.990
Pistola Scorpion...5.990
Volante V3 Psx...11.900
Volante V3 N64..11.900
Memory Card 1 Mb..1.290
Memory Card 8 Mb..3.490
Memory SONY 1 Mb..1.790
Memory SONY 1 Mb transp..2990
¡¡¡ Oferta !!! Dual Shock SONY 4.290

MERCHANDISING JAPONÉS
Bandas Sonoras Juegos , Libros , Revistas...
Postcard , posters , Colecciones Figuras ,Videos....

C/Arenal 8 - 1ª Planta - Local 21
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
UPS Entrega en 24-48 horas



CHOLLO GAMES VIDEOJUEGOS®

NUEVA TIENDA
C/Arenal 8 - 1ª Planta - Local 27
28013 Madrid. Tlf. (91) 531 55 01
LA UNICA TIENDA EN ESPAÑA DEDICADA EN EXCLUSIVA A CONSOLAS DE 8 Y 16 BITS

NOVEDADES PLAYSTATION IMPORTACION

LAST BLADE 2
MARVEL VS SF
FINAL FANTASY VIII
FINAL FANTASY VI
BLOODY ROAR 2
NOEL 3

OFERTAS PSX

STOCK LIMITADO

KING OF FIGHTERS 96	7.900
RIDGE RACAR TYPE IV	7.900*
KING OF FIGHTERS 97	7.900*
VAMPIRE SAVIOR	8.900*
CAPCOM GENERATION 2	7.900*
CAPCOM GENERATION 4	7.900*
3 X 3 EYES	9.900*
BASTARD	8.900*
BUSHIDO BLADE 2	4.900*
CRISIS BEAT	7.900*
EVANGELION	7.900*
GUNDAM PERFECT ONE	7.900*
NOEL	6.900*
NOEL LA NEIGE	6.900*
SAMURAI SPECIAL IV	7.900*
POLICENAUTS	7.900*
TOBAL 2	7.900*
TOKIMEKI	5.900*
Z GUNDAM	6.900*
EHRGEIZ	7.900*
STREET FIGHTER ZER03	7.900*
YADUDORA V.1	7.900*
WINNING ELEVEN 99	7.900*
REAL BOUT DOMINATED	6.900*
R TYPE DELTA	6.900
DETECTIVE CONAN	7.900
CHOKOBO	7.900
TALES OF PHANTASIA	8.900
FRONT MISSION 2	6.900*
FRONT MISSION ALT	6.900*
DOUBLE DRAGON	7.900*
SAMURAI RPG	6.900*
SAMURAI COLLECTION	7.900*

(*) Juego usado

DRAGON BALL Z LEGEND 8.900 Ptas.

PSX (USA) RPG EN INGLES

PARASITE EVE	11.900
OGRE BATTLE	10.900
TALES OF DESTINY	10.900
XENOGEARS	10.900
CLOCK TOWER 2	10.900
GUARDIAN LEGEND	10.900
SHADOW MADNESS	11.900
SILENT HILL	CONSULTAR



LUNAR PLAYSTATION
¡¡¡EL MEJOR RPG DEL AÑO!!!

OFERTAS SATURN IMPORTACION

	USADO	NUEVO
DUNGEONS AND DRAGONS COLLECTION		CONSULTAR
CAPCOM GENERATION 3	7.900	10.900
SHINING FORCE. 3 SCENARIO	7.900	10.900
MARVEL VS STREET FIGHTER	7.900	10.900
NOEL 3	9.900	12.900
WAKU WAKU SEVEN	6.900	—
RADIANT SILVERGUN	7.900	—
COTTON BOMERANG	7.900	10.900
EVANGELION IRON MAIDEN	6.900	8.900
EVANGELION LIBRARY	5.900	—
EVANGELION NEO GENER	5.900	—
EVANGELION SECOND IMP	5.900	—
FATAL FURY 3	3.900	—
FIGHTERS HISTORY	4.900	—
GALS PANIC	8.900	—
GUNDAM	3.900	—
HANTED CASINO XXX	15.000	—
KING OF SPIRITS	2.900	—
KOF 96 + RAM	7.900	—
KOF 97	7.900	11.900
LAST BRONX	3.900	—
MACROSS	8.900	—
POCKET FIGHTER	6.900	9.900
SAMURAI 3 + RAM	6.900	—
SAMURAI IV + RAM	8.900	—
SLAYER ROYAL	4.900	—
STREET FIGHTER COLL	6.900	10.900
THUNDERFORCE V	6.900	10.900
TOKIMEKI FUJISAKI	4.900	—
VAMPIRE SAVIOE + RAM	9.900	12.900
X MEN VS SF	7.900	9.900
CAPCOM GENERATION	7.900	10.900
CAMCOM GENERATION 2	7.900	10.900
CASTLEVANIA	7.900	10.900
EVE	7.900	—
EVE BUST ERROR	9.900	—
GT 24	5.900	9.900
GUNDAM 3	4.900	—
REAL BOUT SPECIAL	6.900	9.900
SOL DIVIDE	6.900	9.900

STOCK LIMITADO

SAGA FINAL FANTASY GAME BOY
REEDITADA POR TIEMPO LIMITADO







NEO GEO CD

KOF 98	11.900
LAST BLADE 2	CONSULTAR

DREAMCAST
POWER STONE
PSYCHIC FORCE 2012
MONACO GP
HOUSE OF THE DEAD 2
BLUE STINGER
MARVEL VS CAPCOM

ACCESORIOS

PSX PAL CONVERTOR	3.500
ACTION REPLAY SS	5.500
CONVERTIDOR UNIVERSAL NTSC/PAL	9.900
PSX CABLE RGB PARA GUNCOM	1.500

MR. FREAK PARA PLAYSTATION
ADAPTADOR DE JUEGOS DE IMPORTACION Y ACTION REPLAY

NEO GEO CARTUCHO CONSOLAS Y JUEGOS EN STOCK
D E S C U E N T O S A T I E N D A S

TAMBIEN JUEGOS PARA MEGA CD - LYNX - NINTENDO 8 BIT - TURBO DUO - GAME GEAR

COMPRAMOS TUS JUEGOS DE NINTENDO 64, PLAYSTATION Y NEO GEO. Y CONSOLAS NEOGEO



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
WIPEOUT 64
FIFA 99
RAMPAGE
MORTAL KOMBAT 4
METAL GEAR
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
ALICANTE
· C/. Italia, 12 Tel. 965 13 26 19
ALMERIA
· ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
BADAJOZ
· MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 25
BALEARES
· IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
· MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
· C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
· C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
· Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
· Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
· TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
· C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
· C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
· CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
· C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CASTELLON
· VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
· C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
GRANADA
· Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
HUELVA
· Puebla de Guzman, 20 ~ Tel. 959 22 38 22
· ARACENA: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
· ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
· GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
· LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
· PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
· C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
· Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
· Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
· C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
· C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MADRID
· C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
· Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
SAN SEBASTIAN
· Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
· Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
· C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84
· EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
· C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
· ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
· SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate
de muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
www.e-graphix.com